

OFFICIAL PlayStation®

№3 (36) март 2001

РОССИЯ

FEAR EFFECT

RETRO HELIX

ALONE IN
THE DARK: LAST
NIGHTMARE

PS2 FAQ



www.gameland.ru

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ИТОГИ ГОДА

(game)land



ACE COMBAT 3

electrosphere



PlayStation
RUSSIA



Внимание! Подписка на журнал "PlayStation"!

С 1 Апреля по 31 Мая производится подписка на 2-е полугодие 2001 года.

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2001" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов". Подписной индекс 29919.



Оформить подписку через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru

(game)land

фсп-1

АБОНЕМЕНТ		на газету									
Журнал		журнал	(индекс издания)								
PlayStation		Количество комплектов:									
на 2001 год по месяцам:											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Куда											
(почтовый индекс)		(адрес)									
Кому											
		(фамилия, инициалы)									

			ДОСТАВочНАЯ КАРТОЧКА								
			на газету								
			журнал	(индекс издания)							
Журнал PlayStation											
Стоимость	подписки	руб. коп.		Количество комплектов:							
	пере- адресовки	руб. коп.									
на 2001 год по месяцам:											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Куда											
(почтовый индекс)		(адрес)									
Кому											
		(фамилия, инициалы)									

СОДЕРЖАНИЕ:

10-13

COVER STORY



Здравствуйте,
уважаемые читатели!

Несмотря на то, что большинство из вас — это все же представители мужского пола, я не могу не начать мартовский номер без поздравлений в адрес менее многочисленной, но от этого не менее ценной женской аудитории. Дорогие девушки, читательницы нашего журнала, поздравляю вас с весенним праздником и желаю вам всего наилучшего, больше хороших и интересных игр и, конечно, внимания и подарков с нашей стороны. Жду ваших новых, как обычно, ярких и красивых работ на конкурс рисунков. Закончив с официальной частью, постепенно перехожу к делу. В начале 2001 года игровой мир перенес настоящее потрясение, и виновница всему известная компания SEGA. Эта вечная нарушительница спокойствия вновь заставила говорить о себе целый мир, решив выйти из «войны приставок» и став мультиплатформенным производителем игр. Исторический шаг SEGA коснулся и нас, т.к. явный приоритет в ее разработках теперь относится к приставкам от Sony. В первую очередь это, конечно, PS2, но SEGA не забыла и о старушке PSX (PS one). Точный список игр для нашей любимой приставки должен быть опубликован в апреле (лишь бы не первого числа), а первые продукты от «бывшего соперника» появятся уже летом этого года. Сейчас трудно предположить наверняка, что это будет. Ходят слухи о Nights и Sonic'e, причем последние далеко не беспочвенные. Чтож подождем...

Главный редактор OPM Россия
Михаил Разумкин

На обложке: красавица Hana Tsu-Vachel—
героиня Fear Effect 2: Retro Helix.

Мы решили поставить в номер большой материал об одном из самых стильных проектов на PS one не просто так. Во-первых, мы уже имеем достаточно информации, чтобы подробно рассказать о нем, а во-вторых, не так далек и релиз игры. Итак, представляю вам Fear Effect 2: Retro Helix с его скандальными героинями.



PS2 FAQ

ХИТ

Другой значительный проект этой весны — это возрождение когда-то популярного сериала Alone in the Dark. Новая серия обещает стать, если не революционной, как предки, то однозначно очень качественной игрой в лучших традициях всеми любимого Resident Evil'a.



20-23

ИТОГИ ГОДА

Наконец-то мы получили достаточно ваших анкет, чтобы подвести «читательские итоги года». Многие результаты были вполне предсказуемы, но некоторые оказались настоящей неожиданностью. Чего только стоит Music 2000 в качестве альтернативной игры года! Жаль, что мы забыли ввести номинации «лучший рисунок» и «лучшее письмо».



23-30

В РАЗРАБОТКЕ

Final Fantasy X	24
Rogue Spear	26
Maniac Game Gal	27
Time Crisis:	
Project Titan	28
MegaMan X5	29
RPG Maker	30

Фаворит раздела в этом номере — продолжение ФЭНТЕЗИЙного сериала от Square.





31-50 ОБЗОР

Formula One 2000	32
Terracon	34
Infestation	42
This is Football	44
Blade	46
Disney's Alladin	
In Nasiras Revenge	47
Moto Racer World Tour	48
Mike Tyson Boxing	50

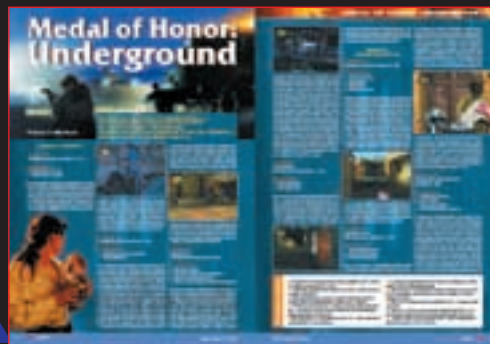
F1 от Sony имеет все шансы обогнать вариант от EA.



51-66 ТАКТИКА

Medal of Honor: Underground	52
Final Fantasy IX	62

Сегодня мы предлагаем вашему вниманию прохождение Medal of Honor: Underground и, конечно же, очередную часть бесконечной ролевой эпопеи FFX.



67-72 КОДЫ И ПИСЬМА

Ваша любимая рубрика вновь полна противоречивыми мнениями, спорами и конфликтами с язвительными комментариями г-на Щербакова.

#03'2001 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Alone in the Dark: New Nightmare	14
Baldur's Gate: Dark Alliance	6
Blade	46
Disneys Aladin	47
Fear Effect 2: Retro Helix	10
Final Fantasy IX	58
Final Fantasy X	24
Formula One 2000	32
Infestation	42
Maniac Game Gal	27
Medal of Honor: Underground	52
MegaMan X5	29
Mike Tyson Boxing	50
Moto Racer World Tour	48
Rainbow Six: Rogue Spear	26
RPG Maker	30
Terracon	34
This is Football 2	44
Time Crisis: Project Titan	28
Virtua Fighter 4	4

Зарубежная подписка

Открылась подписка в Израиле!



Желающим подписаться в Израиле на журнал "PlayStation" и "PlayStation + CD" обращайтесь по mail: issubscribe@gameland.ru.

В США и странах Европы подписка оформляется по адресу www.prensa.de.

Получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru.

Новости от Sega



Честно говоря, мы уже начали подумывать о том, что неплохо было бы завести целую рубрику, посвященную всему, что происходит вокруг этой компании.

:) Но, впрочем, шутки в сторону. За прошедшее с февраля время произошел ряд интересных и порой совершенно неожиданных событий. Итак, самое сенсационное: Sega объявила, что ее новейший Virtua Fighter 4 (грандиозная премьера которого только что произошла) уже этой зимой появится эксклюзивно на PlayStation 2! Кроме того, следует ожидать появления на новой консоли от Sony игры из популярнейшей в Стране восходящего солнца серии RPG Sakura Wars, двух не менее популярных симуляторов управляющего спортивными командами (футбольной и бейсбольной), а также перевод с Dreamcast'a красочной музыкальной игры SpaceChannel 5.

Также представители компании заявили, что они планируют выпуск игр еще и на первую PlayStation. В основном это будут переводы игр с павшего смертью храбрых Saturn'a. Есть даже некоторая вероятность портирования таких проектов, как Shining Force 3 и Panzer Dragoon Saga, появившихся в эпоху заката сеговской 32-битки и только из-за этих обстоятельств не ставших суперхитами, превратившихся лишь в

легендарные культовые проекты, к которым массам был фактически перекрыт доступ. Но совершенно точно известно, что на PS one появится какая-то игра (или даже несколько игр) из серии Sonic.

Но и это еще не все. На данный момент имеется практически подтвержденная информация, что Sega и Square готовят совместный игровой проект для игровых автоматов. Невероятным это совсем не кажется, учитывая, что на данный момент уже примерно на 70% готова стрелялка Vampire Night для PlayStation 2, разработанная компаниями Sega и Namco! Причем Namco в этом проекте отводится роль издателя и распространителя данного продукта, тогда как его конкретной разработкой занималось одно из подразделений компании Sega.

Ну и вот буквально только что, во время подготовки этого материала, пришло сообщение еще об одном альянсе. Sony, Sega и Namco официально объединили свои усилия для поддержки специального аппарата,

созданного на основе PlayStation 2 и предназначенного для доставки по высокоскоростной оптоволоконной связи различного контента (игр, например) в залы игровых автоматов. Собственно, этот самый контент, помимо всего прочего, три вышеупомянутых компании и будут предоставлять. Вот так вот. Чувствую, и новый месяц спокойно не пройдет, и нас ждет еще парочка-тройочка откровений от Sega.



ХИТ-ПАРАД



Metal Slug X
Неподражаемая SNK наконец-то выпустила продолжение легендарной стрелялки!

Dragon Quest VII
«Нетленка» от Enix снова в десятке! А между тем купили ее уже почти 4 млн. японцев...



ЯПОНИЯ

1. ONIMUSHA	CAPCOM (PS2)
2. PANZER FRONT	ENTERBRAIN
3. VICTORIOUS BOXERS	ESP (PS2)
4. LUNATIC DAWN TEMPEST	ARTDINK (PS2)
5. PACHISURO ARUZE KINGDOM 4	ARUZE
6. ROMANCE OF THREE KINGDOMS VII	ENIX
7. TALES OF ETERNIA	NAMCO
8. MOBILE SUIT GUNDAM	BANDAI (PS2)
9. DRAGON QUEST VII: SOLDIERS OF EDEN	ENIX
10. METAL SLUG X	SNK



Onimusha

Мало того, что японцы ожидали этот «очередной Resident Evil» прямо-таки с неприличным для такого продукта нетерпением, так теперь этот продукт от Capcom еще и имеет все шансы для того, чтобы стать самой продаваемой игрой для PlayStation 2 за всю историю этой консоли! В Стране Восходящего Солнца на момент сдачи этого номера уже продано порядка восьмисот тысяч этой игры и интерес к ней не ослабевает. Впрочем, надо сказать, игра действительно очень даже неплоха и ее успех во многом заслужен.

Сарсом и Namco делают Resident Evil

Вернее, всего лишь одну игру из этой серии. Причем, надо сказать, очень своеобразную и нетипичную. Называется она Resident Evil: Fire Zone и представляет собой не что иное, как стрелялку для игрового автомата, которая будет выпущена на сеговской платформе Naomi. Первый игрок выступает в роли Claire Redfield, а второй - в роли Steve Burnside, причем если вы играете один, то в роли напарника выступает, по задумке авторов, компьютер. Что немаловажно, стрелялка эта является достаточно нетипичным представителем жанра и отличается от стандартного «виртуального тира». В Resident Evil: Fire Zone можно будет не только палить в экран, проверяя свою реакцию, но и перемещаться самостоятельно, хотя и с серьезными ограничениями, подбирать оружие и прочие предметы, а также решать головоломки. Во время игры также будут демонстрироваться некоторые ролики из Resident Evil: Code Veronica. По поводу возможного выхода игры на какую-нибудь домашнюю систему на данный момент пока нет никакой информации.



Аниме по Z.O.E

С нетерпением ожидаемая Z.O.E: Zone of Enders, как оказалось, появится и на большом экране. Игра еще не появилась в продаже, а компания Sunrise вновь занята съемками полнометражного аниме-фильма «Z.O.E 2167 Idolo», который, похоже, уже в этом году появится на видео. Кроме того, шестого апреля в Японии еще и начнется показ сериала «Z.O.E. Dolores, i», к которому в случае успеха, вероятно, еще и снимут продолжение.



Перестановки в SquareSoft

Некоторые серьезные изменения произошли в руководящем звене компании SquareSoft. Президент Tomoyuki Takechi станет просто консультантом, Masahi Hiramatsu понизят в должности, а Hironobu Sakaguchi покинет должность вице-президента и сконцентрируется на работе над играми (ну и фильмами вроде тоже) как исполнительный продюсер. Это далеко не все встряски, что произошли в Square, но, пожалуй, самые значительные. Вызвана реструк-

туризация была, по всей вероятности, недовольством акционеров убытками компании, основная часть которых была вызвана неоправданно большим вложением средств в службу «PlayOnline» и фильм «Final Fantasy». Бюджет «кинематографического шедевра» уже составил \$140 млн., в результате чего под большим вопросом оказалась окупаемость проекта.



Hironobu Sakaguchi

Сарсом нашла нового компаньона

Как было объявлено, игры Сарсом в Европе теперь будет издавать могучая Electronic Arts. Давний партнер японской компании - Virgin Interactive Entertainment - уже давно находился в состоянии перманентной полусмерти, а потому заслуженный игропроизводитель искал (и находил) контактов с Eidos, которая нынче также переживает не лучшие времена. В лице одного

из гигантов индустрии Сарсом надеется найти мощную и стабильную поддержку на европейском рынке. Первой игрой, которая появится в продаже в рамках соглашения между двумя командами, должна стать Street Fighter EX3, заявленная на начало марта. Ну а к июню можно ожидать один из главных хитов (как оказалось) за всю историю PlayStation2 - Onimusha: Warlords.

ХИТ-ПАРАД

СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS (PS2)
2. ONI	TAKE 2 INTERACTIVE (PS2)
3. MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS (PS2)
4. WWF SMACKDOWN 2	THQ
5. MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS
6. DRIVER 2	INFOGRAMES
7. TONY HAWKS PRO SKATER 2	ACTIVISION
8. GRAN TURISMO 2	SONY
9. FINAL FANTASY IX	SQUARE EA
10. SSX	ELECTRONIC ARTS (PS2)

NBA Live 2001

Если американцы не покупают свой футбол, то они покупают баскетбол.



SSX

Классные сноубординги, как показывает пример этой игры, любят во всех частях света.

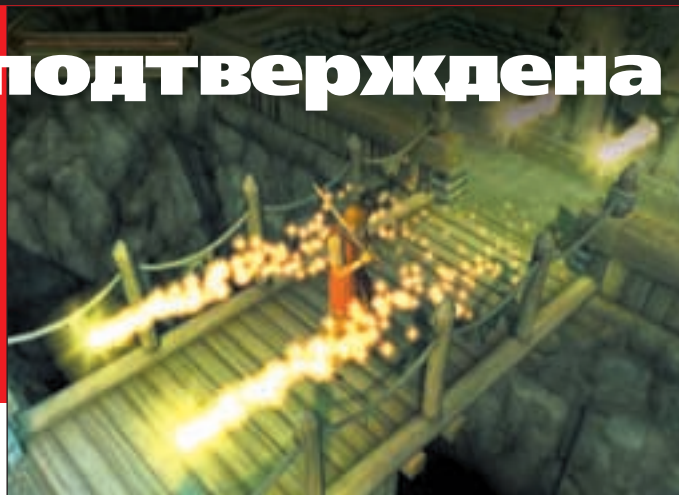
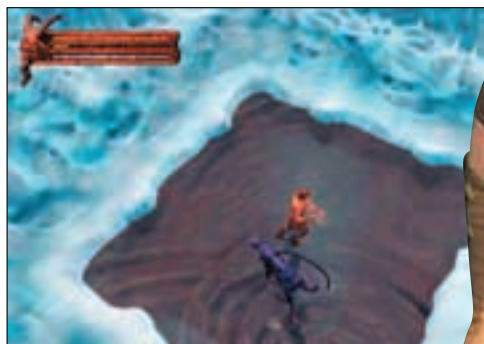
Oni

Вопреки ожиданиям игровой общественности и многочисленным прогнозам специалистов, Oni оказалась совсем не такой потрясающей игрой, как всем казалось сначала. Хотя за ней и приятно провести некоторое время, но реализация, как ни крути, подкачала, особенно это относится к тому, что касается дизайна уровней, на что обратила внимание как солидная часть геймерской братии, так и критики. Тем не менее, ничто не помешало игре залезть в чарты и начать продаваться неплохим, вроде бы, тиражом.



Baldur's Gate подтверждена для PS2

Причем, надо отметить, это будет не просто порт великолепной игры с PC на PlayStation 2, а, как стало известно, совершенно самостоятельный продукт! Называться игра будет Baldur's Gate: Dark Alliance и, по идее, с начала до конца окажется заточенной под консоль от Sony. Вообще, сама игра по такому случаю теперь даже перейдет от 2D к 3D! Также, естественно, изменится управление и появится новый сюжет. Игровой мир, само собой, останется тем же привычным Forgotten Realms, так хорошо знакомым любителям системы AD&D. Релиз назначен приблизительно на осень этого года. Ждите подробностей!



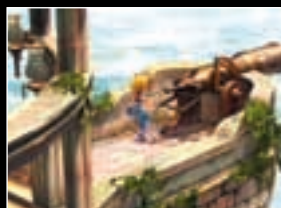
Metal Gear Solid 2 - последний в серии?

Всем известный Hideo Kojima недавно обмолвился, что готовящийся к выходу на PlayStation 2 потенциальный хит Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (а также версия для Xbox), по всей вероятности, станет последним проектом в серии Metal Gear! Несмотря на заявление Кодзима-сан обо всем этом в достаточно категоричном тоне, существует мнение, что скорое завершение «эпопеи» - событие достаточно маловероятное, учитывая то, сколько денег принес Metal Gear компании Konami. В общем, время покажет.

Final Fantasy II для WSC отложена

Square, планировавшая выпустить Final Fantasy II на WonderSwan Color в марте (в Японии, естественно), сообщила, что откладывает выход этого продукта, способного всколыхнуть продажи портативной системы, еще на парочку-троечку месяцев (вероятно, до мая). Эта информация, может быть, покажется некоторым людям не особенно интересной, так что специально для них еще одна важная новость. Когда все уже отчаялись увидеть англоязычный WonderSwan Color, Bandai объявила, что выход ее детища за пределами Японии вопреки всем небезосновательным слухам вполне реален. По крайней мере, в том, что касается Америки, то там система вполне может появиться до конца 2001 года. Хотелось бы верить.

ХИТ-ПАРАД



Final Fantasy IX
Стоило игре появиться в Европе, как она тут же попала на вершины чартов.

Wu-Tang: Taste of Pain

Ого! А старенький «рэпперский» файтинг-то как здесь вообще оказался?!



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. FINAL FANTASY IX	INFOGRAMES
2. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS
3. MOTO GP	SONY (PS2)
4. FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS (PS/PS2)
5. WWF SMACKDOWN 2	THQ
6. RAYMAN	UBISOFT
7. BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	ACTIVISION
8. WU TANG: TASTE THE PAIN	ACTIVISION
9. THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS (PS/PS2)
10. SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS	ELECTRONIC ARTS (PS2)



Moto GP

На этот раз в британском хит-параде обосновалась не одна игра для PlayStation 2 (как это было в прошлом месяце), а сразу несколько штук. Выше всех при этом забралась, как вы можете видеть, Moto GP, выход которой сопровождался серьезной рекламной кампанией (видели рекламу на матчах Лиги Чемпионов?), которая, по всей вероятности и привлекла большую часть покупателей. Сама по себе игра ничего экстраординарного не представляет, а просто производит впечатление милой и симпатичной мотогонки.

САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
2. METAL GEAR SOLID	KONAMI
3. DRIVER 2	INFOGRAMES
4. VAGRANT STORY	SQUARE
5. TEKKEN 3	NAMCO
6. GRAN TURISMO 2	SONY
7. FINAL FANTASY VII	SQUARE
8. DINO CRISIS 2	CAPCOM
9. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION
10. TENCHU 2	ACTIVISION

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI (PS2)
2. FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	EIDOS
3. C-12	SONY
4. RESIDENT EVIL PS2	CAPCOM (PS2)
5. SILENT HILL 2	KONAMI (PS2)
6. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES
7. GRAN TURISMO 3	SONY (PS2)
8. Z.O.E	KONAMI (PS2)
9. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
10. QUAKE 3 REVOLUTION	ELECTRONIC ARTS (PS2)



Первым делом в нынешних хит-парадах обращаешь внимание на потрясающий взлет на третью строчку в списке «самых любимых» народного хита Driver 2. Для всех игр, не являющихся Metal Gear Solid или Resident Evil 3, как известно, эта позиция является самой почетной. Далее, стоит отметить проникновение в топ-лист сразу тьмы игр от Square, включая две Final Fantasy (причем седьмая на несколько позиций выше восьмой) и Parasite Eve 2, по которой вы могли прочитать наш солюшен. Что касается продуктов, наиболее ожидаемых нашими читателями, то и в этом списке заметны некоторые, можно сказать, знаковые изменения. В хит-парад ворвались Resident Evil: Code Veronica Complete и десятая Final Fantasy (заступившая на место девятой, судя по всему). И что-то нам подсказывает, что эти два проекта очень скоро покинут десятку. Такие вот «прилипчивые» игры из популярных серий от Capcom и Square.

Interplay получает лицензию Matrix



Долгим разговорам о том, кто же все-таки будет делать игру по фильму «Матрица», наконец-то положен конец. Warner Bros. и Interplay пришли к соглашению о том, что последняя, собственно, и получит лицензию на производство игровых продуктов под маркой Matrix. Впрочем, на рынке они, скорее всего, начнут появляться спустя достаточно большое количество времени. Обещано, что первый «матриковский» проект будет выпущен одновременно со второй частью фильма. Что интересно, эта самая «сигнальная» игрушка будет разрабатываться не кем-нибудь, а Shiny Entertainment - компанией одного из «гениев индустрии» Дейва Перри. По жанру, вероятнее всего, это окажется action/adventure, причем во время создания продукта будут активно проходить консультации с братьями Вачовски, собственно, «Матрицу» придумавшими и снявшими. Говорят, что на PlayStation 2 игра появится в обязательном порядке.

ХИТ-ПАРАД

РОССИЯ

1. DRIVER 2	INFOGRAMES
2. DINO CRISIS 2	CAPCOM
3. FINAL FANTASY IX	SQUARE
4. FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS
5. MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
6. BLADE	ACTIVISION
7. ALIEN RESURRECTION	ELECTRONIC ARTS
8. THE WORLD IS NOT ENOUGH	ELECTRONIC ARTS
9. EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	THQ
10. TENCHU 2	ACTIVISION

FIFA 2001

Футбол у нас любят хоть и меньше, чем в Англии, но тоже весьма и весьма сильно.

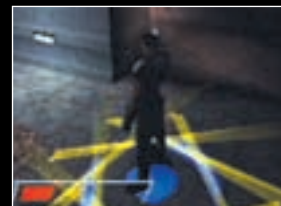


Evil Dead: Hail to the King

Игра хоть и не так хороша, как фильм, но свою аудиторию тоже нашла.

Blade

Хит-парад купленных нашими читателями игр, следует признать, штука очень даже своеобразная. В основном из-за хронического попадания в него весьма странных продуктов, которым, казалось бы, в приличном месте делать нечего. Blade, правда, это никакой не «клинический случай» (а у нас имелись и такие), а просто достаточно посредственная игра по более-менее неплохому фильму-боевичку, но все же странно, что такие вещицы опережают в чартах, казалось бы, гораздо более достойные продукты.



Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
01 03 2001	Matt Hoffman BMX	Activision	EUR	PSone
01 03 2001	Bloody Roar 3	Hudson	JP	PS2
● 01 03 2001	F1 Championship Season 2001	EAS	JP	PS2
● 01 03 2001	Zone of Enders	Konami	JP	PS2
● 02 03 2001	Ultimate Fighting Championship	Crave	EUR	PSone
02 03 2001	Warriors Of Might And Magic	3DO	EUR	PS2
● 02 03 2001	Vanishing Point	Acclaim	EUR	PSone
02 03 2001	WDL: Thunder Tanks	3DO	EUR	PS2
06 03 2001	Toy Story Racer	Activision	US	PSone
06 03 2001	Shadow of Destiny	Konami	US	PS2
06 03 2001	The Bouncer	Square	US	PS2
08 03 2001	Extermination	SCEI	JP	PS2
● 08 03 2001	Tony Hawk's Pro Skater 2	Success	JP	PSone
08 03 2001	F1 World Grand Prix 2000	Eidos	US	PSone
09 03 2001	Toy Story Racer	Activision	EUR	PSone
09 03 2001	Oni	Rockstar	EUR	PS2
11 03 2001	Unison	Tecmo	US	PS2
13 03 2001	Disney's Aladdin: Nasira's Revenge	SCEA	US	PSone
13 03 2001	Ring of Red	Konami	US	PS2
● 14 03 2001	Onimusha Warlords	Capcom	US	PS2
● 15 03 2001	Donald Duck: Rescue Revenge	Ubisoft	JP	PS2
15 03 2001	Shutoko Battle Zero	Genki	JP	PS2
15 03 2001	World Soccer Winning Eleven 5	Konami	JP	PS2
● 15 03 2001	Dance Dance Revolution 4th Mix	Konami	JP	PSone
16 03 2001	Armored Core 2	Agetech	EUR	PS2
16 03 2001	Knockout Kings 2001	EA	EUR	PS2
17 03 2001	LEGO ISLAND 2	Lego Media	US	PSone
18 03 2001	Warriors of Might and Magic	3DO	US	PS2
19 03 2001	4X4 Evolution	Rockstar	US	PS2
20 03 2001	ESPN National Hockey Night	Konami	US	PS2
20 03 2001	WinBack	Koei	US	PS2
20 03 2001	Silpheed: The Lost Planet	WD	US	PS2
● 21 03 2001	Metal Slug X	SNK	US	PSone
● 21 03 2001	Dance Dance Revolution	Konami	US	PSone
● 22 03 2001	Biohazard Code Veronica Perfect	Capcom	JP	PS2
22 03 2001	Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco	JP	PS2
22 03 2001	Live J-League Perfect Striker 3	Konami	JP	PS2
22 03 2001	Monster Farm 3	Tecmo	JP	PS2
22 03 2001	Phase Paradox	SCEI	JP	PS2
22 03 2001	Genso Suikogaiden Vol. 2	Konami	JP	PSone
● 22 03 2001	X-Men Mutant Academy	Success	JP	PSone
● 22 03 2001	MDK2 Armageddon	Interplay	US	PS2
23 03 2001	Army Men: Sarges Heroes II	3DO	EUR	PS2
● 23 03 2001	F1 Racing Championship	UbiSoft	EUR	PS2
● 23 03 2001	Summoner	THQ	EUR	PS2
● 23 03 2001	Star Wars Episode 1: Starfighter	Activision	EUR	PS2
● 23 03 2001	Z.O.E. - Zone Of The Enders	Konami	EUR	PS2
23 03 2001	Evergrace	Agetech	EUR	PS2
23 03 2001	Nicktoons Racing PS	Hasbro	US	PSone
26 03 2001	ESPN MLS EXTRA TIME	Konami	US	PS2
● 27 03 2001	Point Blank 3	Namco	US	PSone
27 03 2001	Rainbow Six: Rogue Spear	UbiSoft	US	PSone
27 03 2001	Quake III: Revolution	EA	US	PS2
● 27 03 2001	Zone of the Enders	Konami	US	PS2
● 29 03 2001	Kessen 2	Koei	JP	PS2
29 03 2001	Gallop Racer 5	Tecmo	JP	PS2
29 03 2001	Tokyo Bus Guide	Success	JP	PS2
29 03 2001	Super Robot Wars A: Another Story	Banpresto	JP	PSone
● 30 03 2001	Harvest Moon	Crave	EUR	PSone
30 03 2001	Dancing Stage Disney	Konami	EUR	PSone
● 30 03 2001	Digimon World	Bandai	EUR	PSone
30 03 2001	UEFA 2001	Infogrames	EUR	PSone
● 30 03 2001	MDK 2 Armageddon	Virgin	EUR	PS2
● 30 03 2001	Gun Griffon Blaze	Virgin	EUR	PS2
30 03 2001	Quake III Revolution	EA	EUR	PS2
30 03 2001	Army Men: Air Attack II	3DO	EUR	PS2
30 03 2001	NBA Hoopz	Midway	EUR	PS2
30 03 2001	Shadow Of Memories	Konami	EUR	PS2
● 30 03 2001	Heroes of Might & Magic II	3DO	US	PS2
30 03 2001	Army Men: Green Rogue	3DO	US	PS2

Интернет-магазин с доставкой на дом

\$19.99		\$20.00		\$15.00		\$17.00	
\$42.99	(PAL) Ace Combat 3	\$34.99	(PAL) Arise Kourinova Street Court Tennis	\$42.99	(PAL) Cool Boarders 4	\$15.99	(PAL) C&C Red Alert
\$38.99	(PAL) Grind Session	\$41.99	(PAL) Croc 2	\$42.99	(PAL) Medal of Honor	\$42.99	(PAL) James Bond: The World is Not Enough
\$50.99	(PAL) Ehrgeiz	\$46.99	(PAL) Euro 2000	\$44.99	(PAL) F1 2000	\$43.99	(PAL) FIFA 2000
\$44.99	(PAL) Knockout Kings 2001	\$46.00	(PAL) Gran Turismo 2	\$37.99	(PAL) Kurushi Final	\$7.99	(PAL) Medi Evil 2 (рус.)
\$43.99	(PAL) Need for Speed Porsche 2000	\$42.99	(PAL) Alien Resurrection	\$9.99	(PAL) NBA '98	\$42.99	(PAL) Need for Speed Road Challenge
\$42.99	(PAL) NHL 2000	\$38.99	(PAL) NHL FaceOff 2000	\$15.99	(PAL) Populous: the Beginning	\$10.99	(PAL) Rally Cross
\$42.99	(PAL) NHL 2001	\$46.99	(PAL) Superbike 2000	\$46.99	(PAL) FIFA 2001	\$38.99	(PAL) Terracon
\$15.99	(PAL) Jurassic Park: Lost World	\$46.00	(PAL) Theme Park World	\$25.99	(PAL) Tomorrow Never Dies	\$43.99	(PAL) Xenos: Warrior of Princess
\$159.99	PS One (NTSC)	\$59.99	(US) Dune 2000	\$69.99	(US) Final Fantasy VII	\$62.99	(US) Parasite Eve II
\$45.99	(US) Oddworld: Abe's Exoddus	\$9.99	(US) Nanotek Warrior	\$9.99	(US) NBA in Zone 98	\$62.99	(US) Persona 2
\$62.99	(US) The World is Not Enough	\$65.99	(US) Breath of Fire IV	\$45.99	(US) Pac-Man World	\$9.99	(US) Pandemonium 2
\$3.99	(US) Robo Pit	\$65.99	(US) Tomb Raider Chronicles	\$65.99	(US) Chrono Cross	\$5.99	(US) Steel Harbinger

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: info@e-shop.ru

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3,
по Московской области \$5-\$9

Представительство в Санкт-Петербурге:

eshop@litepro.spb.ru

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

(095) 258-8627

(095) 928-6089

(095) 928-0360

(812) 311-8312



\$62.99

(US) Final Fantasy IX

Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00)
для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$43.99	(PAL) Medal of Honor Underground	\$15.99	(PAL) Sled Storm	\$15.99	(PAL) Street Skater	\$14.99	(PAL) In Cold Blood
\$69.99	(US) Crash Bash PS	\$65.99	(US) Tony Hawk's Pro Skater	\$62.99	(US) Spider-Man	\$62.99	(US) Tenchu 2: Birth of the Assassin
\$9.99	(US) NBA Live'98	\$62.99	(US) Quake II	\$79.99	(US) Rhapsody	\$62.99	(US) Vagrant Story
\$62.99	(US) Legend of Mana	\$62.99	(US) Legend of Dragoon	\$9.99	(US) Re-Loaded	\$69.99	(US) Fear Effect 2: Retro Helix
\$62.99	(US) Front Mission 3	\$63.99	(US) Nightmare Creatures 2	\$65.99	(US) Driver 2	\$62.99	(US) WWF Smackdown

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

Заказы по интернету — круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов **Money Back** смотрите подробности на www.e-shop.ru

Fear Effect 2: Retro Helix

Жанр: action/adventure
Издатель/разработчик: Eidos/
Kronos Digital Entertainment
Количество игроков: 1
Дата выхода: 20 февраля 2001 года



После того как Fear Effect получила заслуженное признание геймеров всей планеты, было бы глупо не ожидать продолжения этого совместного детища Eidos и Kronos Digital Entertainment. Успех первой части проекта был закономерен: разработчикам удалось на редкость гармонично сочетать приключенческие элементы, традиционные для Сарсон'овских «Резидентов», со свежим, динамичным подходом к action и стильным графическим дизайном.

Коктейль был приправлен несколькими эротическими сценами в исполнении главной героини. Что и говорить, Хана Цу-Вэйчел (Hana Tsu-Vachel) оказалась гораздо обольстительней и откровенней, чем всем надоевшая Лара Крофт! Не прошло и года с момента выхода Fear Effect, а Eidos уже сообщила о том, что продолжение приключений Ханы и ее горячих друзей вошло в финальную стадию разработки. Итак, Fear Effect 2: Retro Helix будет приквелом к китайской авантюре из первой части игры. Ну а пока на заводах уже собираются штамповать диски с новой игрой, я постараюсь объяснить, почему же Fear Effect 2 попала в нашу хитовую рубрику «Cover Story».

Даже если не пытаться глубоко вникнуть в суть игрового процесса FE 2, трудно не заметить, что авторам снова удалось создать невероятно стильный, динамичный триллер, от знакомства с которым остается сильное «кинематографическое» ощущение. Сюжет игры строится вокруг похождения четырех героев, трое из которых знакомы нам еще по первой части игры: это Хана Цу-Вэйчел, красивая девушка-киллер восточных кровей, одинаково талантливая в искусстве убийства и соблазнения; бывший спецгент ЦРУ Ройс Глас (Royce

Glas), расчетливый наемник; Яков «Деке» Декорт (Jakob «Deke» Decourt), убийца без страха и упрека, работающий исключительно ради денег и адреналина. Теперь же к этой троице добавилась очаровательная Рэйн Кин (Rain Qin), специалист по электронным технологиям. По сюжету Хана спасает Рэйн от неминуемой гибели, и две девушки становятся близкими подругами. Не вдаваясь в подробности, замечу, что отношения Ханы и Рэйна выходят, так скажем, за рамки традиционной девичьей дружбы. Но что может быть прекрасней двух влюбленных девушек, особенно если они так красивы и естественны :)? Причем именно этот аспект игры ее создатели всячески используют в рекламной компании, пытаясь таким безотказным приемом привлечь еще большее внимание к своему детищу.

Сюжет игры завязан вокруг американской части глобального международного проекта «Геном Человека». Под чутким руководством Департамента Энергетики и Национального Института Здравоохранения ученые пытаются расшифровать все 100,000 генов в ДНК человека и определить возможные сочетания и последовательности 3 миллиардов химических оснований, составляющих ДНК. В итоге удалось идентифицировать 97% генетического материала человеческой хромосомы, но оставшиеся 3% так и не поддались расшифровке. Эти пресловутые три процента получили

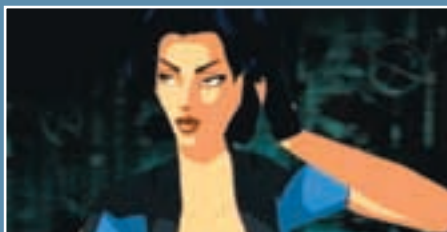


Качество трехмерных моделей в Retro Helix значительно улучшилось. Этого нельзя не заметить.





Retro Helix шокирует с первых минут. Kronos значительно усовершенствовала игровой процесс, активно используя технологию Motion FX3D.

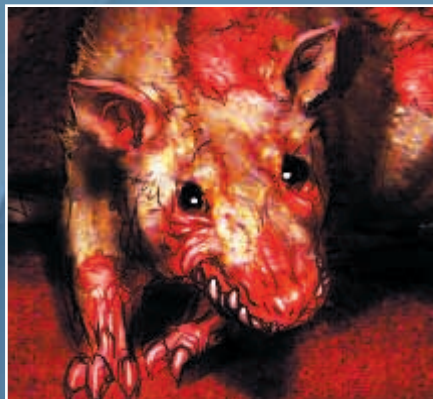
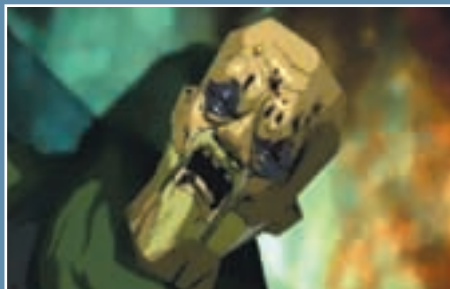


Один из скрытых режимов игры – **Big Head Mode**. Не сказал бы, что это сильно испортило Хану.

название «Retro Helix» - «Обратная спираль». Собственно игра начинается, когда герои оказываются втянутыми (при весьма странных обстоятельствах) в поиски 3 таинственных предметов: Хана и Рэйн ищут зашифрованные и утерянные фрагменты ДНК, Деке - генный маркер (не спрашивайте меня, что это, сам не знаю), а Глас - образец биоматериала. Задание расплывчатое, что и говорить, более того, откровенно занудное (опять «Томб Райдера», только под псевдонаучным соусом). Но типичное поисковое задание неожиданно принимает крутой оборот, заставляя сразу вспомнить такие хиты, как Syphon Filter, Metal Gear Solid и Resident Evil. Героям придется временно позабыть о взаимной неприязни, чтобы совместными усилиями предотвратить грядущий конец света. Да-да, именно так: оказывается, что найденные авантюристами предметы являются единственным возможным оружием борьбы с ужасным вирусом, грозящим стереть вид homo sapiens с лица Земли. Трудно назвать всю эту заварушку оригинальной, но Eidos не была бы Eidos, если бы не умела «вкусно» преподнести уже тысячу раз опробованное блюдо. В общей сложности разработчики создали 8 новых игровых «миров» (вдвое больше, чем в оригинальном

FE), раскиданных по 4 дискам игры. Среди них уже известны Нью-Йорк и его район Hell's Kitchen, военная база в Афганистане, Гонконг, город Кси'Ан, потерянная могила первого императора Китая и гористый остров бессмертных Пенглай Шан. Очевидно, что разработчики находятся под сильным влиянием китайской культуры и мифологии: восточные мотивы просматриваются в изысканном оформлении многих уровней и пейзажей. По ходу игры персонажи будут постепенно встречаться и знакомиться, а в конце все вместе сойдутся в поединке с некой Мист, таинственной сестрой Рэйна (по всей видимости, они близняшки или одно лицо). Любопытно, что разработчики вновь вернулись к испытанному варианту финала игры, т.е. игроку самому придется решать, кому из героев остаться в живых, а кому отправляться в мир иной. Retro Helix шокирует с первых минут игры. Kronos значительно усовершенствовала игровой процесс, активно используя технологию Motion FX3D. Основные параметры уровней загружаются непосредственно во время вступительных роликов, сделанных на движке самой игры. В результате игрок приступает к активным действиям сразу по окончании видеовступления, минуя бич PlayStation - табличку с унылой надписью «loading...». Великолепное качество графики очаровывает с момента запуска игры. Действие начинается в мрачных катакомбах городской канализации, по которым пробираются Хана и Рэйн. Магическое очарование героини особенно бросается в глаза на фоне малопривлекательных футуристических бэкграундов (все так же статических и пререндеренных, но с массой качественно интегрированной анимации). Атмосфера нагнетается приемами а-ля Resident Evil вроде крыс, разрываемых на куски пулеметными очередями роботов охраны, неясных теней за поворотами тоннелей и, конечно же, неизменных трупов и луж крови на полу. Уже этот небольшой вступительный фрагмент из тестовой версии FE 2 отражает основу игрового процесса: изобретательный, неожиданный подход к жанру action гармонично сочетается с приключенческими головоломками. Как и в первой части, разработчики предусматривают массу альтернативных решений игровых ситуаций (чтобы уничтожить врага, совсем необязательно лезть грудью на амбразуру - достаточно иметь легкую





Эротические сцены, кои были нередки и в первой части игры, просто изобилуют в *Retro Helix*. И как видите, дело далеко не ограничивается банальным раздеванием.

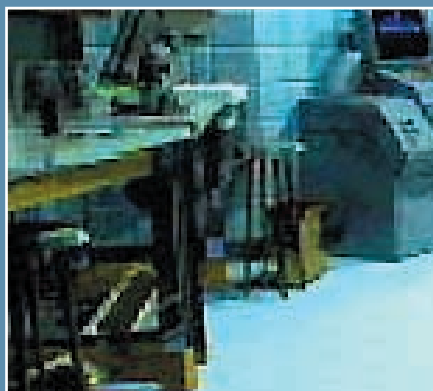
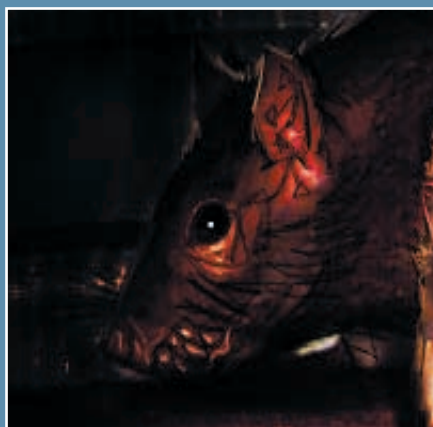
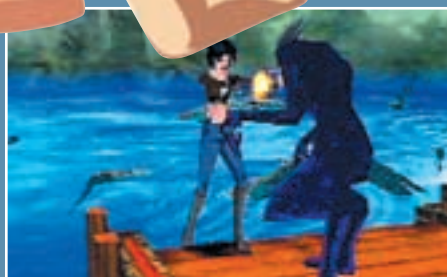


Когда любишь графическим оформлением игры, не раз задаешься вопросом: почему Eidos пренебрег идеей выпустить *Retro Helix* на PS2, ведь тогда появлялась возможность реализовать проект на качественно другом уровне?

походку и немного сообразительности), кроме того, авторы запрятали порядочное количество секретных возможностей, открывающихся при повторном прохождении. Так или иначе, более 60 типов противников (от простых смертных наемников до могучих роботов, сказочных демонов, живых мертвецов и прочей нечисти) не дадут вам соскучиться! Когда любишь (по-другому сказать трудно) графическим оформлением игры, не раз задаешься вопросом: почему Eidos пренебрег идеей выпустить *Retro Helix* на PS2, ведь проработанность моделей явно позволяет реализовать проект на качественно другом уровне? Возможно, они испугались конкуренции от корифеев жанра (это я о Сарсом) с их хитовой *Onimusha*. С другой стороны, можно только порадоваться за отечественных геймеров, у которых теперь гораздо больше шансов оценить работу Kronos и Eidos - поверьте, она того стоит. Итак, дизайнеры моделей продолжили необычайно эффектно развивать визуальные находки, сделанные еще в FE. Красивые, гибкие, потрясающе

анимированные фигуры героев просто завораживают (вся анимация сделана вручную, без использования motion-capture - отсюда особый шарм игры). Сложные, гладкие полигональные формы персонажей в сочетании с прорисовкой всех теней и текстур смотрятся очень естественно и в то же время необычно. Напомним, что в проекте вновь задействована все еще модная технология Cell Shading, придающая персонажам столь необычный вид (почему-то во всем мире такой вид считается «мультяшным»)). Очевидно, что разработчики нещадно эксплуатируют эротический подтекст отношений главных героинь. Отдадим им должное: делают они это изобретательно и с большим вкусом, начиная от сцен с переодеванием и заканчивая работой камеры, которая постоянно наводит самые «горячие» ракурсы на соблазнительные формы Ханы и Рэйн. Иногда создается впечатление, что Eidos делает все возможное, чтобы *Retro Helix* попала в возрастную категорию 18+. Но это же не значит, что в нее не будет играть 18-! Недавняя история со скандальным «непристойным» плакатом, которая отлично вписывается в грамотную раскрутку рекламной компании всего проекта, помимо всего прочего демонстрирует постоянный рост интереса к *Retro Helix*. Не стану скрывать, что и я сам не удержался и скачал фирменные айдовские «обои»: уж больно они классно смотрятся :)! Но я вряд ли стал бы это делать, если бы не был уверен в том, что качество игрового процесса будет соответствовать качеству графики. К сожалению, система управления осталась старой, т.е. а-ля *Resident Evil*. Зато усовершенствовали систему инвентаря, добавили оружия (кроме стандартных пистолетов, Узи, гранатометов





и винтовок появятся EMP, sonic blast и taser, который вообще не требует боеприпасов). В целом игра будет поделена на множество отдельных эпизодов, продвижение по которым непосредственно связано с решением той или иной задачи. Подчас единственной возможностью найти ключ к головоломке оказывается... гибель героя. Но не пугайтесь: в Retro Helix хватает сэйвпойнтов, долго и нудно загружаться после гибели просто ненужно, а сами сцены смерти можно пропустить (хотя выглядят они просто потрясающе:)). Прибавьте сюда еще два часа (!!!) видеороликов, четырех играбельных героев, более 60 врагов и кучу секретов, становящихся доступными только после прохождения игры. Перечитав все вышенаписанное, я еще раз удивился политике Eidos, готовящей нам такой подарок, и снова порадовался за всех обладателей PlayStation. Ну разве не здорово, что для нашей любимой платфор-

мы продолжают создаваться такие великолепные проекты! Лично я болею за успех FE 2 ну просто всей душой (редакция присоединяется). Если Eidos не подкачает, то не исключено, что перманентная гегемония RE 3 Nemesis и MGS в верхних строчках наших хит-парадов наконец-то прекратится. А пока предлагаю всем сплунуть через левое плечо три раза, три раза постучать по дереву (неокрашенному), поглядеться в зеркало, подложить под SPS серебряную монету, скрестить пальцы на руках и еще раз пристально взглянуть в скриншоты: ну никак не могу понять, как так получилось, что в приквеле Хана выглядит старше, чем в оригинальном FE! Чудеса современной пластической медицины или просто более качественная трехмерная модель...

Иван Напреенко



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



www.elspa.ru

Alone In The Dark

The New Nightmare

Евгений Курбаков

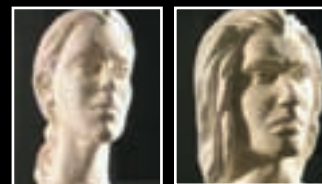
Жанр: Survival Horror
Издатель/ разработчик : Infogrames/
Darkworks
Дата выхода: май 2001 г.

По правде сказать, Сарсом часто связывают с порождением целого «движения», ответственного за появление таких игр, как Silent Hill, Countdown Vampires, Hard Edge, Vampire Hunter D, Parasite Eve и т.д. Но вот что многие геймеры забыли, не знают или не хотят признать - это то, что именно Infogrames со своей давней серией Alone In The Dark (далее AITD) по-настоящему ответственна за появление жанра «survival horror». Выпущенная в 1992 году оригинальная Alone In The Dark стала переломным моментом в истории компьютерных игр. В этой игре впервые были использованы полигональные модели персонажей, прорендеренные background'ы и переключающиеся углы обзора с помощью фиксированных камер. Чисто визуально все это выглядело несколько странно даже для того времени. Представьте себе квадратно-треугольные фигуры, неуклюже вышагивающие по примитивно «намалеванным» локациям. Однако специфический дух, стиль и атмосфера игры сделали ее по-настоящему страшной и интересной. Лично я до сих пор помню ее пугающую, с мистическим налетом музыку. Игра понравилась, и неизбежно последовали продолжения. Впрочем, они уже не имели особого успеха. Исчезла куда-то атмосфера страха, да и графика в них осталась практически без изменений. Но время бежит вперед, и на подходе еще одна серия когда-то знаменитой игры, имеющая все шансы вновь получить самые высшие оценки. Речь пойдет об одной из самых ожидаемых игр 2001 года - Alone In The Dark: The New Nightmare. Понятно, что PlayStation не является единственной платформой, где должна появиться игра. AITD4 запланирована

Для начала немного истории. За последние пять лет (или приблизительно около того) с легкой руки Сарсом было выпущено несколько частей (три на PlayStation и последняя Code Veronica для Dreamcast) знаменитого Resident Evil, первый из которых ошибочно принято считать родоначальником жанра «survival horror». Едва ли можно найти владельца PlayStation, не игравшего в Resident'a.



к выходу практически на всем: PC, Dreamcast, PS2, X-Box, Nintendo 64 и даже на Game Boy Color. Бросив перчатку признанному лидеру жанра «survival horror», Infogrames, похоже, всерьез вознамерилась отобрать лавры у зазнавшихся японцев и обеспечить своей игре то почетное место, которого она по праву заслуживает. Продемонстрированная на прошло-



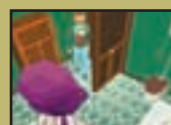
Трехмерная сетка, нанесенная на скульптурные портреты героев, поможет в дальнейшем создать их точные виртуальные копии.

Alone In The Dark (original)

Год выпуска : 1993
Платформы: PC, Panasonic 3DO



Главный герой игры, Эдвард Карнби (имелся еще один контролируемый персонаж женского пола, но так как Карнби являлся основным действующим лицом во всех трех частях серии и останется им в грядущей четвертой, то речь пойдет именно о нем), оказывается вовлеченным в



расследование таинственной смерти владельца огромного особняка, называемого Derceto. Незадолго до своей трагической кончины хозяина этого владения стали одолевать странные видения, кошмары и глубокая депрессия, усугубляемая навязчивой идеей, что весь дом заполнен невидимыми злыми силами. Карнби узнает об этом происшествии благодаря своей уникальной способности «видеть» зло и, как рожденный детектив и специалист в области паранормальных явлений, он немедленно берется распутывать это дело.

годней ЕЗ эта новая игра оказалась одним из самых ярких, архитектурно навороченных и графически экстрагантных проектов на PlayStation. В отличие от ставших трехмерными Code Veronica и Dino Crisis новая AITD останется в своих пререндеренных background'ах с наложенными поверх них полигональными персонажами. Вы спросите: «Ну и что здесь такого?». Все дело в том, что помимо великолепно прорисованных локаций и суперреалистичных персонажей в игре будут применены настоящее динамическое освещение вкупе с отбрасываемыми в реальном времени тенями. Все 1200 пререндеренных сцен «Нового кошмара» были созданы в многочисленных вариантах, каждая из которых освещается в различной степени. Сложно сказать, как действительно был достигнут такой эффект (мы все-таки не делаем игры, а описываем), но это работает. Главный герой совершенно нормально освещает плоские задние планы, причем только там, куда падает свет фонарика. Разработчики пообещали нам и динамические тени, т.е. тени, которые должны менять свои очертания в зависимости от того, где находится источник света. Однако, если судить по последним скриншотам и ролику, выложенным в Сети, никаких динамических теней нет. Все, что мы увидели - это небольшое темное пятно, болтающееся под ногами главного героя, как в какой-нибудь Сарсон'овской «долбилке». Впрочем, даже в таком варианте трехмерные персонажи вполне органично смотрятся на плоском фоне окружающей среды, что особенно хорошо будет смотреться на более мощ-



Перед вами скрин с PC-версии игры, почувствуйте разницу!!!

ных, чем PSX, платформах. Камера в AITD: The New Nightmare вновь будет фиксирована, т.е. управлять вы ей не сможете. Однако «висеть» она будет в самых нужных местах, позволяя нам обозревать окрестности ни много, ни мало, а с более чем 2,600 точек обзора. Любопытен также еще один факт. Для придания своему творению еще более изысканного вида Darkworks наняла несколько профессиональных художников, которые нарисовали все

картины, встречающиеся в игре. Большую часть приключения вы будете проводить практически в полной темноте, высвечивая свой путь лишь с помощью уже упомянутого маленького электрического фонарика. В случае необходимости фонарик можно быстро прикрепить к имеющемуся у вас оружию, весь арсенал которого составляет ровно 12 единиц, начиная с простого пистолета и заканчивая ружьями весьма футуристического ди-

Помимо великолепно прорисованных локаций и персонажей в игре будут применены динамическое освещение вкупе с отбрасываемыми в реальном времени тенями.



Alone In The Dark 2

Год выпуска: 1994
Платформы: PC, Panasonic 3DO, Playstation

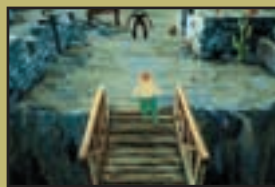
Вторая AITD забрасывает Эдварда, уже получившего от журналистов прозвище «Supernatural Private Eye», в глухое местечко с очень симпатичным названием «Адская Кухня» (Hell's Kitchen). Там он идет по следам своего друга Ted Sticker'a, который занимался расследованием похищения маленькой девочки Grace Saunders, удерживаемой в заложниках целой бандой призраков-пиратов во главе с отвязанным головоломкой по кличке «Одноглазый Джек».



Alone In The Dark 3

Год выпуска: 1994
Платформы: PC

В третьем приключении «Один в темноте» действие происходит в самой сердцевине пустыни Mojave (знакомое название, не правда ли?). Эдвард Карнби проводит расследование внезапного исчезновения целой съемочной группы в вестерновском «городе-призраке», известном под названием Slaughter Gulch. Среди пропавших оказалась и Эмилия Хартвуд, уже известная по первым частям игры. На этот раз нашему детективу будут противостоять ковбои-зомби и другие существа потустороннего мира во главе со злобным выходцем из проклятых земель Jed Stone. Естественно, цель у них одна - сорвать расследование Карнби.



зайна. Помимо Карнби в начале игры вы будете вольны выбрать еще одного центрального игрового персонажа - Элин Хартвуд. Следует заметить, что во время игры их пути будут неоднократно пересекаться, однако каждый из них проследует к своей цели собственным «квестом», что, видимо, связано с различными способностями героев. Уже заявлено о 15 типах монстров, но, возможно, появятся и новые. По словам разработчиков, эти бестии будут наделены нехилым интеллектом (сколько раз мы уже слышали байки о продвинутом AI). Одни будут реагировать на свет вашего фонарика, другие, наоборот, будут избегать его. Скрип шагов, звуки выстрелов тоже будут привлекать внимание врагов. Например, адские псы должны сперва кружить вокруг вас, кусая за ноги, и, лишь повалив наземь, вцепиться в горло. Несколько слов о сюжете. Как следует из сценария, Эдвард Карнби, герой-детектив предыдущих трех приключений,

Эдвард Карнби (Edward Carnby) -

исследователь паранормальных явлений.

Дата и место рождения: 29 февраля 1968 года, Ричмонд, Вирджиния, США.

Родители: нет данных

Рост: 1 м 84 см

Вес: 78 кг

Цвет волос: шатен

Цвет глаз: серо-голубые

Особые приметы: нет

Адрес последнего местожительства: Глаусестер, Отель «Белый Дом» 18.

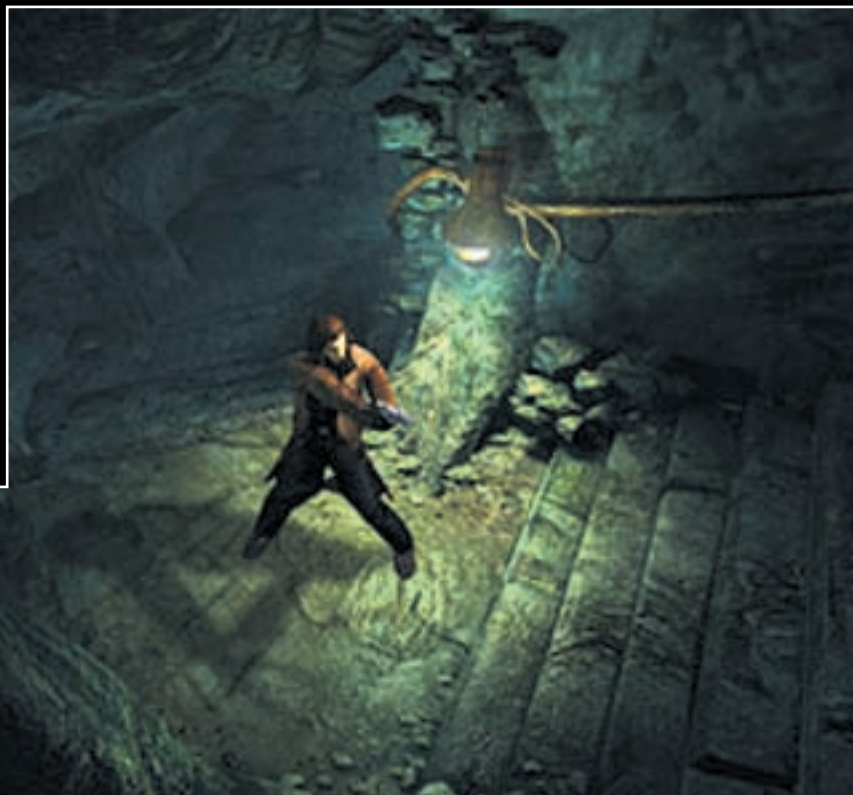
Имя Эдвард Карнби дано директором сиротского приюта «Святой Андрей».

В настоящее время Карнби работает на агентство Чарли Фиска (Charles Fiske), бывшего члена сверхсекретного бюро N 117. Карнби абсолютно наплевать на домыслы скептиков, а также на растущую веру в неизвестное. Он твердо убежден, что потусторонние силы существуют, и уничтожение их злой части считает целью своей жизни. Он работает, что называется, «вчистую» и не обладает никакими сверхъестественными способностями.

Единственная его способность, которой он обладает с детства, - это умение распознавать зло с первого взгляда. Не будучи мистическим существом, Карнби чувствует или догадывается, что он был избран для какой-то определенной цели, неведомой пока ему самому. Он шутит на грани цинизма и кажется холодным, непостоянным, а иногда даже маниакальным. Но его немногочисленные друзья знают о его неподдельной честности и невероятной преданности своему делу и им самим.

столько раз откладываемая игра? Вот как объясняют причину задержки сами разработчики из студии Darkworks: «Нам крупно повезло, что мы работаем с таким издателем, как Infogrames, который считает, что правильнее дать разработчику немного лишнего времени, чем выпускать заведомо недоделанный продукт. Ведь что греха таить, многие игры сейчас поступают в продажу яв-

но незаконченными. Игра такого калибра, как The New Nightmare, должна будет не только вызывать ваше уважение, но и приносить максимум удовольствия (верно подмечено). Это означает: никаких багов, глубочайшее внимание ко всем деталям и высочайший уровень анимации (пусть поправят). Нам нужно убедиться, что результат полностью соответствует нашим амбициям, и для этого нам



Обещанное динамическое освещение (см. на героя) и реальные тени в действии, что же будет в финале?

возвращается, чтобы отомстить. Его лучший друг Чарльз Фиск был найден мертвым на небольшом острове неподалеку от Атлантического побережья Мэйн в Северной Америке. Начатое Карнби расследование быстро приводит его к одному подозрительному типу, Фреду Джонсону, который сообщает детективу, что Фиск занимался поисками трех древних каменных реликвий, обладающих способностью вызывать могущественную и смертельно опасную силу. Джонсон упрямится Карнби возобновить дело, оставленное Фиском незаконченным, и добыть эти реликвии. Движимый чувством мести Карнби соглашается и отправляется на тот злополучный остров, где нашел свое последнее пристанище бедняга Чарльз. С самых первых шагов, когда он ступает на этот мрачный остров (прозванный, кстати, за свою мрачность островом Теней), Эдвард сталкивается с отвратительными зловыми тварями, которые вновь (какое удивление) всеми силами пытаются остановить предпринятое им расследование. А теперь вопрос номер один. Когда же наконец будет выпущена эта





Очень большое внимание в игре уделено музыке и звуку. По большому счету именно они обеспечивают половину игровой атмосферы. По крайней мере, так говорят сами разработчики.



Элин Седрак (Aline Cedrac)-

отважная путешественница.

Дата и место рождения: 3 июня 1974 года, Лексингтон, Бостон, США.

Отец: нет данных

Мать: Мэри Седрак

Рост: 163 см

Вес: 54 кг

Цвет глаз: зеленые

Цвет волос: каштановые

Особые приметы: нет

Адрес последнего местожительства: Массачусетс, Кембридж, Хауторн Стрит 117.

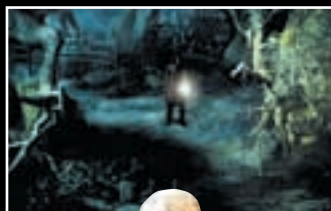
Элин Седрак родилась 3 июня 1974 года в Лексингтоне, предместье Бостона.

Она совершенно не помнила своего отца, а ее мать, Мэри Седрак, никогда не раскрывала его личности.

Француженка по происхождению, Мэри вернулась в Европу в 1992 году сразу после ссоры с Элин, своей единственной дочерью.

Элин решила остаться в Бостоне, чтобы закончить свое антропологическое образование. Она оказалась способной студенткой и уже к 24 годам благодаря своей феноменальной памяти и интуиции она заработала звание доктора философии.

Ее недавнее открытие письменности древнего индийского племени Абканис совершило революцию в маленьком мире индийской антропологии, а Элин получила согласие Рокфеллеровского Фонда на написание об этом книги.



большому счету они обеспечивают половину игровой атмосферы, а то и больше. Просто попробуйте посмотреть какой-нибудь фильм с выключенным звуком, и тогда вы осознаете, что Alone in the Dark без его стонущих, скрипящих цепей, свистящего ветра, криков и рычания зверей совершенно не поддается восприятию.

Кристофер Лэм (Christopher Lamb)

родился в городе Касса, Венгрия. Его настоящее имя - Лоринц Залази (Lorinc Szalasi), и он является сыном одного из основателей Рейхсвера (Reichswehr).

Его семья эмигрировала в Соединенные Штаты под вымышленным именем, чтобы избежать судебных разбирательств над лидерами нацистов.

Благодаря мощной поддержке общества, возглавляемого его отцом, Лэм быстро набирает силу в не подчиненных правительствам агентствах, специализирующихся на борьбе с коммунизмом.

В 1975 году он становится директором сверхсекретного бюро 713 - подразделения, располагающего всеми необходимыми средствами, чтобы поставлять информацию о коммунистической активности в США.

Влияние этого бюро можно ощутить в многочисленных «грязных» операциях, проводимых как на территории США, так и в других «дружелюбных» государствах.

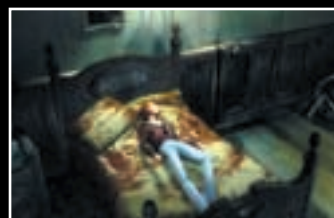
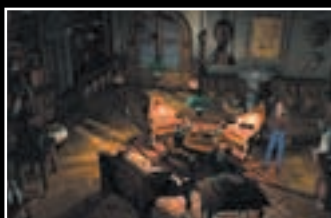
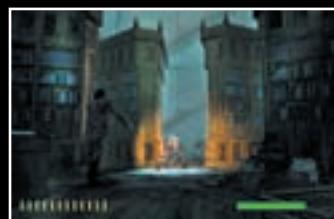
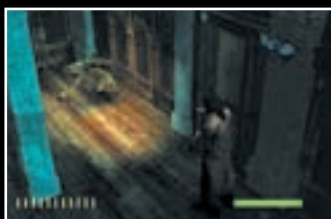
Окружив себя ультранационалистами, активистами и телохранителями, Лэм создал государство в государстве, что позволяет ему избежать любого контроля со стороны правительства.

Кристофер Лэм - старый, хладнокровный и властный человек. Он ненавидит демократию и человечество, которое он часто сравнивает со стадом тугоголовых баранов.

Его секретной целью является восстановление былого величия Рейха. Даже его ближайшие коллеги для него не что иное, как пешки, которые он с легкостью уничтожает, как только они становятся ненужными.



Кристофер Лэм - старый, хладнокровный и властный человек. Он ненавидит демократию и человечество, которое он часто сравнивает со стадом тугоголовых баранов. Его секретной целью является восстановление былого величия Рейха. Даже его ближайшие коллеги для него не что иное, как пешки, которые он с легкостью уничтожает, как только они становятся ненужными.



придется выжить из формата PlayStation все возможное и невозможное. Сейчас мы занимаемся всем понемножку: проверяем степень воздействия спецэффектов на игрока, добавляем новые и прорабатываем готовые звуки, а также устраним кое-какие огрехи, обнаруженные в межуровневых заставках. Вообще, основной костяк игры останется тем же. По-прежнему там два главных героя, для каждого из которых предусмотрена своя сюжетная линия, но нам еще предстоит доработать раздел боевых схваток и добавить несколько особых элементов для получения большего эффекта неожиданности. Все должно быть доведено до совершенства. Очень большое внимание мы уделяем музыке и звуку. По

Здесь, в Darkworks, мы твердо убеждены, что звук является одним из самых важных компонентов, делающих игру правдоподобной. В настоящее время над игрой трудятся около 80 человек, и ее выхода следует ожидать весной 2001 года (ждем-с с нетерпением)».

Как видите, несмотря на оставшиеся неясными некоторые вопросы (насколько интересными, а главное, проработанными в игровом плане будут сражения, или, например, будет ли выполнено обещание насчет «реальных» теней), нет сомнения, что нас ожидает более чем достойная игра. Вполне вероятно даже, что ей удастся переплюнуть тот же Resident Evil и стать настоящим хитом. Ждать осталось недолго!!!

Как показывают письма наших читателей, у аудитории нашего журнала имеется масса вопросов, касающихся PlayStation 2 и требующих незамедлительного прояснения. Желание игроков знать как можно больше о том, чего можно ожидать от консоли, не так давно появившейся на европейском рынке, вполне понятно. Потому дабы удовлетворить интерес общественности, мы решили составить свой F.A.Q – список «часто задаваемых вопросов», – который, надеемся, удовлетворит любопытство значительной части читателей «ОРМ».

Когда PS2 появилась в продаже и по каким ценам?

Япония: 4 марта 2000 года (39800 йен)
США и Канада: 26 октября 2000 года (\$299)
Европа: 24 ноября 2000 года (299 фунтов стерлингов, 869 дойчмарок)
Россия: официальная дата выхода и цена еще не объявлены, но ожидать, что это произойдет раньше 2002 года не стоит.

Какие характеристики у PS2?

Размеры: 301мм x 178мм x 78мм
Вес: 2.1 кг
Центральный процессор: 128 Bit Emotion Engine
Тактовая частота процессора: 294.912 MHz
Системная память: 32 MB Direct Rambus
Графический процессор: «Graphics Synthesizer»
Clock Frequency: 147.456MHz
Embedded Cache VRAM: 4MB
Звук: ADPCM: 48 каналов на SPU2
IOP: I/O Processor
CPU Core: PlayStation CPU+
Тактовая частота процессора: 33.8688MHz или 36.864MHz (выбирается)
IOP Память: 2MB
Disc Device: 24x CD-ROM и 4x DVD-ROM

Какова производительность системы?

Операции с плавающей запятой:
6.2 млн. операций в секунду
3D CG геометрические трансформации:
66 млн. полигонов в секунду
Максимальное кол-во многоугольников на экране:
75 млн. полигонов в секунду

Это официальная информация от Sony, отражающая, что называется, «голую» производительность системы. И это надо принимать во внимание. То есть в игре эти самые «75 млн. полигонов в секунду» вы увидеть не сможете – ведь это теоретические расчеты, причем без наложения текстур на многоугольники. Реально же, скажем, в Ridge

PS2 FAQ

Racer V мы можем наблюдать не более 2 млн. полигонов на экране одновременно. Но и это, надо сказать, очень много.

Мощнее или слабее PS2 других игровых систем нового поколения?

В принципе, на данный момент из всех имеющихся в продаже игровых систем PlayStation 2 является, безусловно, самой мощной, значительно превосходя по техническим параметрам сеговский Dreamcast. Но вот уже вскоре на рынке должны появиться два новых соперника PS2: GameCube от Nintendo и Xbox от Microsoft. GameCube, судя по имеющейся информации, окажется несколько мощнее PS2. Если оценивать железо, приставка от Nintendo явно выигрывает, хотя в заблуждение могут ввести публикуемые компанией результаты тестов. Скажем, где указывается, что GameCube выводит на экран 6-12 млн. полигонов одновременно. Ведь другое дело, что это информация реальная, а не теоретическая, а потому здесь цифры имеют несколько другое значение. Еще более мощным аппаратом является Xbox, превосходящим практически по всем параметрам как PS2, так и GameCube. Как утверждает Microsoft, система способна выполнять 125 млн. геометрические трансформации полигонов в секунду. Теоретически, по крайней мере. Впрочем, глупо было бы ожидать, что консоли от Nintendo и Microsoft, появившись на рынке более чем через полтора года после выхода PS2, окажутся слабее приставки от Sony. Другое дело, что одна только производительность и «нагруженность» более навороченным, чем у соперника, железом не обязательно обеспечивает оглушительный успех. Тянут консоль всегда игры и грамотные рекламные кампании, да еще кое-какие менее важные моменты. Как пример: Nintendo 64 объективно сильнее PlayStation, но не N64 самая продаваемая игровая консоль, а PS.

Как долго проживет PS2?

Учитывая, что система пока пользуется бешеной популярностью, то, по всей вероятности, примерно столько же, сколько и первая PlayStation, то есть 4-5 лет. Это много. Ну а затем, не исключено, PlayStation 2 сменит новая игровая приставка от Sony.

Запускаются ли на европейской PS2 игры американской и японской зон?

Нет. Как всегда, продукты, выходящие на одном рынке, не подходят к консолям, выпущенным в продажу на других рынках.

На каких носителях выйдут игры для PS2?

На DVD и CD. Компакт-диски имеют синюю поверхность, а DVD - стандартную «блестящую».

Может ли PS2 проигрывать DVD-видео?

Да. Специально для тех, кто хочет смотреть DVD-видео, не тыкая кнопки геймпада, выпущен также пульт дистанционного управления. Следует также отметить, что ранние версии японских PlayStation 2 могли проигрывать фильмы любых зон, причем произошло это, по всей вероятности, чисто случайно. Вскоре эту особенность Sony пришлось устранить и выпустить даже новые версии драйверов для DVD-плеера.

Проигрывает ли PS2 аудио CD?

Да, конечно. Точно так же, как и все современные приставки, имеющие CD-ROM.

Реально ли создать с помощью PS2 домашний кинотеатр?

В принципе, да. Может, и не супернавороченный, но достаточно приличный. Уже сейчас в продаже имеются специальные Hi-Fi колонки для PlayStation 2 от Creative, известные как PS2000 Digital. Также ряд компаний ведет разработки в этом направлении, как, например, VideoLogic, о чем мы сообщали нашим читателям в новостях.

Подходят ли диски от PS к PS2?

Подходят, но с небольшими оговорками. Так получилось, что ряд игр для первой PlayStation со второй моделью все-таки несовместим, как, например, часто упоминаемый в этих случаях Wing Commander. Но, надо заметить, что список таких «непригодных к употреблению» продуктов достаточно мал. Ну и, конечно, стоит отметить, что «левые» диски PlayStation 2 употреблять откажется. Их и первая-то PlayStation проигрывает только в случае, если предварительно была зачищена.

Подходит ли к PS2 периферия от PS?

Да, вся периферия от первой PlayStation подходит и к PlayStation второй. Это означает, что вы можете использовать все свои старые аксессуары, однако это не относится к картам памяти. Если, к примеру, вы играете в игру с PS one на PS2 и хотите ее сохранить, то вам придется вставить и карту от первой приставки.

Улучшает ли PS2 графику в играх для PS?

На данный момент из всех имеющихся в продаже игровых систем PS2 является самой мощной, значительно превосходя Dreamcast по техническим параметрам.

В некоторых улучшает, сглаживая текстуры. Самые яркие примеры: Gran Turismo 2 и Metal Gear Solid.

Как обстоит дело с выходом в Интернет с помощью PS2?

Он будет, но позже. Планируется выпустить высокоскоростной модем (56 Kb/sec), причем точно такой же как на американской версии Dreamcast. Некоторые компании, как, например, Square, а теперь еще и Sega готовят для PlayStation 2 свои онлайн-сервисы. Естественно, для более удобной навигации в Сети в продаже появится и клавиатура. Мыши, само собой, купить можно уже сейчас.

Будет ли выпущен жесткий диск для PS2?

Да, но в будущем. Предназначен он будет, в основном, для хранения информации, скачанной из Интернета. Кстати, когда наладят свою работу различные онлайн-сервисы и Интернет для PlayStation 2 начнет набирать обороты, возможным станет закачка даже таких вещей, как дополнения к различным игровым продуктам. Например, что-нибудь вроде новых машинок для Gran Turismo. :) Ну и, конечно, жесткий диск также способен работать как бо-о-ольшая карточка памяти.

Появится ли в продаже принтер и камера для PS2?

Да, в Японии уже появились. Также несколько производителей уже заявили о готовности выпустить на рынок подобные аксессуары, причем купить их можно будет, по всей вероятности, доста-

точно скоро. Главное - дождаться модела и жесткого диска, а тогда уже на прилавках начнут появляться все подряд, включая, естественно, и такое перспективное периферийное устройство, как принтер.

Можно ли играть на PS2 четвером, не покупая никаких аксессуаров, как на Nintendo 64 или Dreamcast?

К сожалению, нет. У PlayStation 2 имеется всего два порта под контроллеры, так что единственный выход из ситуации - подключение старого доброго Multi Tap.

Можно ли использовать для хранения информации с PS2 такую вещь, как Memory Stick?

Пока нет, но в ближайшем будущем - да. Если вы не знаете, то Memory Stick - это разработанные Sony карточки для хранения больших объемов информации, в последнее время достаточно часто используемые в продуктах данной компании, например, в видеокамерах и так далее. Их максимальный объем на данный момент - 64 Мбайта, но ожидаются и более вместительные образцы. Очень удобная штука, которая наверняка окажется полезной для многих обладателей PlayStation 2.

Как обстоит дело с защитой от пиратства?

Достаточно хорошо. В PlayStation 2 встроена новая система защиты MagicGate, что достаточно серьезно должно осложнить жизнь пиратам. На данный

момент корректно работающих чипованных PS2 в природе замечено не было, хотя, наверняка, в данном направлении уже «ведутся работы». Также следует отметить такую проблему: на PlayStation 2 игры выходят в двух форматах - на CD и DVD. Производство CD поставлено на поток, и в случае преодоления защиты пираты, в принципе, могут исхитриться и начать производство «левых» сидюков, а также осуществить возможность каким-нибудь образом проигрывать на PS2 «левая» с первой PlayStation. Другое дело, что к массовому производству игр на DVD могут оказаться не готовы, хотя это и вполне реально, даже при большей их себестоимости, если сравнивать с «копеечными» CD.

Можно ли подключать к PS2 портативные игровые системы?

Обещана возможность подключения WonderSwan Color от Bandai. О PocketStation, ясное дело, мы даже и не говорим: как и все старые периферийные устройства, она запросто подключается к PlayStation 2.

Конечно, очень даже вероятно, что у вас могут возникнуть какие-либо дополнительные вопросы, имеющее то или иное отношение PlayStation 2, ведь ничто не стоит на месте, F.A.Q'и имеют тенденцию несколько устаревать, к тому же, ни один из них не претендует на донесение исчерпывающей информации. Так что если у наших читателей остается желание узнать еще что-либо по данной теме, присылайте к нам в редакцию письма, а мы уж постараемся оперативно на них ответить.

ИТОГИ ГОДА: МНЕНИЕ ЧИТАТЕЛЕЙ

НЕ СТОИТ НЕДОУГАДЫВАТЬ



Павел Красин, г. Балашиха

Как вы могли заметить, редакция «ОРМ» поставила себе целью завалить читателей различными «глобальными» материалами, при этом делая упор на всевозможные подведения итогов. Немалое место в ряду подобных статей занимают и совершенно сумасшедшие «музыкальные итоги года», задуманные всем вам хорошо знакомым господином Романовым, из которого, как мы уже сообщали в прошлом номере, именно в тот период и «попер креатив». Но разговор о самых заметных событиях игрового мира, произошедших в прошлом году, нельзя было закончить, не обработав многочисленные анкеты, которые мы просили вас заполнить. Помнится, результаты анкетирования мы хотели опубликовать еще в прошлом номере. Но мы рассудили, что стоит подождать еще месяц и таким образом дать «отметиться» всем, кто этого хотел. Торопиться в таких случаях ведь, сами понимаете, не надо. Ну а теперь, собственно, все подсчитано, проверено, напечатано – короче, самое время любоваться итогами года, какими они видятся аудитории нашего издания.

АВТОР 2000

1. Алексей Ковалев 2. Иван Напреенко 3. Александр Щербаков

Самым популярным автором «ОРМ» наши читатели признали Алексея Ковалева, оценившие его чувство юмора и объемы выполняемых работ: весьма и весьма немалое количество превьюшек и обзоров, которые Алексей пишет практически в каждый номер журнала, вызывает неподдельное уважение. Хотелось бы верить, оказанное Хаппосаю высокое доверие стимулирует его к покорению новых творческих вершин и позволит не сбавлять темп и в дальнейшем. Остальных же авторов, не сумевших добраться до первой строчки этого своеобразного хит-парада, успех вышеупомянутого персонажа должен вдохновить к еще более плодотворной работе и выполнить пятилетку в четыре года!



ОБЛОЖКА 2000

1. № 11 2. № 12 3. № 7

Правы были те, кто в письмах призывал помещать на обложки девушек. Большая часть аудитории «ОРМ» состоит, как ни крути, из особой мужского пола, которым, как показали анкеты, именно такой подход по душе более всего. Наиболее же выдающимся образцом творчества нашего арт-директора читатели признали обложку ноябрьского номера с давно уже ставшей cover-girl нашей редакции Реико из Ridge Racer. По-моему, ее личико (и другие части тела) уже демонстрировалось везде, где только можно, причем в жутких количествах. А все из-за Namco, клепающей арты в немереных количествах (за что ей большое спасибо).

СОБЫТИЕ 2000



1. PlayStation 2 2. PS one 3. Tokyo Game Show

Ну кто бы сомневался, что выход PlayStation 2 в Европе и Америке плейстейшеновцы признают центральным и самым знаменательным событием года! Тут даже и комментировать нечего. Немало внимания, причем, естественно, заслуженного, уделяется и компактной новинке PS one, пришедшей на смену традиционным угловатым моделям серенькой PlayStation. По сравнению с вышеупомянутыми явлениями в жизни любителей видеоигр все остальное меркнет и отходит на задний план, даже прошлогодние игровые выставки - как токийские, так и ежегодные E3 и ECTS.

ИГРА 2000

FINAL FANTASY IX

1. Final Fantasy IX 2. Vagrant Story 3. Driver 2

Учитывая прямо-таки всенародную любовь к сериалу Final Fantasy, результат в номинации «игра года» вполне можно было предугадать. Впрочем, далеко не все так просто. Перевес в голосах, отданных в адрес Final Fantasy IX, оказался не особенно большим, да и сама игра не привлекла такого внимания общественности, как в свое время ее предшественник. Да и конкуренты у главного проекта Square были как на подбор, взять тот же второй Driver или потрясающую Vagrant Story, также созданную умельцами из именитой японской компании.



Павел Красин, г. Балашиха

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИГРА 2000



Дмитрий Плеханов, г. Москва

1. Music 2000 2. Team Buddies 3. Vib Ribbon

Мы, помнится, в свое время ломали себе голову, думая, как назвать номинацию, в которой будут уживаться различные паззлы, необычные продукты и различные фишки вроде dance-action. Придумали. И вот на первом месте не что иное, как программа по созданию музыки в домашних условиях при помощи игровой приставки! Надо полагать, почувствовать себя композитором хочет каждый. :) А вот шизоидную Vib Ribbon и черно-белого векторного кролика оценили не все, хотя и заметили, что радует.



РАЗОЧАРОВАНИЕ 2000

1. Resident Evil: Survivor 2. Mortal Kombat: Special Forces 3. PlayStation 2

Да, действительно, ничего более отвратного, жалкого и убогого, чем Resident Evil: Survivor и Mortal Kombat: Special Forces, похоже, действительно не было. Хотя стоит отметить, что такой кошмар, как резидентовская полустрелялка, продан достаточно неплохим для такого редкостного убожества тиражом, в связи с чем, к сожалению, опять можно сделать выводы, что публика из раза в раз делает покупки, руководствуясь исключительно притягательной, приятной для глаза раскрученной торговой маркой. Кстати, возьмите на заметку попавшую в малочетный список вторую PlayStation, так официально и не появившуюся в нашей стране, поражающую воображение потенциальных покупателей немереными ценами, который за данное устройство требуют продавцы.

ACTION 2000

1. Resident Evil 3 Nemesis 2. Dino Crisis 2 3. Syphon Filter 2

По большому счету, Resident Evil 3 Nemesis должна была бы относиться не к 2000 году, а к 1999, в котором, собственно, с данным продуктом и познакомилась большая часть игроков. Тем не менее нам пришлось поместить данный продукт в список номинантов, т. к. европейский релиз пришелся именно на предыдущий год. Казалось, интрига в состязании на титул лучшей «action года» убита, ведь RE3: Nemesis одна из самых популярных игр среди отечественных геймеров. Кто может состязаться с самим Resident Evil, царящим в читательских хит-парадах? Как оказалось, пришедшийся многим по душе Dino Crisis 2 (это, кстати, тревожный симптом) чуть было не утер нос «Резиденту»! Лишь в упорной борьбе извечный фаворит смог обеспечить себе первое место в этой категории.

RACING 2000

1. Colin McRae Rally 2.0 2. Gran Turismo 2 3. Need for Speed: Porsche 2000

Colin McRae Rally 2.0 действительно была, пожалуй, самой яркой и интересной гонкой 2000 года, и наши читатели по достоинству оценили работу культовых английских разработчиков из Codemasters. Признаемся, мы все ожидали победы суперхитовой Gran Turismo 2. Сами понимаете, блеск игры от Polyphony Digital и многочасовое добывание новых моделей автомобилей геймерская братия любит все-таки весьма и весьма сильно, чуть ли не чрезмерно, каждый новый продукт серии встречает с невероятным воодушевлением, а после ожидает новое продолжение. Именно поэтому заслуженная победа прекрасной раллийной игры стала своего рода неожиданностью, но весьма приятной. Ведь, что ни говори, а Colin McRae Rally 2.0 - один из лучших представителей жанра.

SPORTS 2000

1. Tony Hawk's Pro Skater 2 2. FIFA 2001 3. NHL 2001

Вторая часть лучшей скейтбордигровой игры, когда-либо выходившей на домашней консоли, с самого начала не была обделена вниманием. Геймеры заприметили великолепный сиквел сразу же и обеспечили ему отличные продажи. Не обидели игру и любители видеоигр, обитающие на постсоветском пространстве. В «итоговых» анкетах наших читателей Tony Hawk's Pro Skater 2 достаточно активно действовал во всех номинациях, в каких он только был представлен, а как спортивная игра так вообще опередил, казалось бы, претендента номер один в лице FIFA 2001, причем с серьезным, вызывающим уважение отрывом. И это в тот момент, когда спрос на футбольный симулятор фактически достиг своего пика! Вот оно - качество!

FIGHTING 2000

1. X-Men: Mutant Academy 2. Street Fighter EX2 Plus 3. Marvel vs. Capcom

Прямо скажем, не баловали разработчики старушку PlayStation файтингами в прошлом году, а тем более хорошими и интересными. Достойные продукты можно было пересчитать по пальцам одной руки (или ноги - кому как удобнее). Самое приятное впечатление производила X-Men: Mutant Academy, и это несмотря на клеймо «игра по лицензии». Причем, что поразительно, еще за месяц до выхода этого продукта никто бы и не заикнулся, что авторы скандального Thrill Kill вообще смогут сотворить что-нибудь путное! Впрочем, вы все об этом прекрасно знаете (хотя бы из нашего обзора), а потому файтинг года, по мнению наших читателей, и стала эта неожиданная, но от того лишь еще более интересная игра.

RPG/STRATEGY 2000

1. Final Fantasy IX 2. Vagrant Story 3. Front Mission 3

Первые две строчки этой номинации полностью повторяют высшие ступени пьедестала почета в разделе «игра года». Любят у нас RPG, тут уж ничего не скажешь, полемизируют на эту тему в «Письмах» регулярно. А потому ситуация очень даже логична. Да и вообще, как вы могли бы себе представить такую ситуацию: первое место Final Fantasy IX как лучшего продукта года с точки зрения читателей «ОПМ» и какую-нибудь другую позицию данной игры в RPG/Strategy-чарте? В том-то и дело - никак, абсурдна такая ситуация. В общем, рулит Square, причем не опять, а снова. Не будим спорить, хорошо это или же совсем наоборот. Просто отметим факт: игра из серии Final Fantasy на первом месте, а остальные ступени пьедестала занимают продукты от того же разработчика.



KOPO

24	Final Fantasy	24
26	Rogue Spear	26
27	Time Crisis: Project Titan	27
28	Maniac Game Gal	28
29	MegaMan X5	29
30	RPG Maker	30



PlayStation

Final Fantasy X

Перед тем как усесться за написание данной превьюшки, я достаточно долго пытался определиться с тем, как бы накатать вступление, при этом не скатываясь к наибанальнейшей банальности и стандартизированной стандартности, неизбежно проникающей в текст и мысли автора, как только приходит пора описывать очередной проект из бесконечного ролевого сериала Final Fantasy. Поэтому я решил вообще не писать вступление и сразу перейти к «типа подробностям» очередного шедевра «Шкварки».

Жанр: RPG

Издатель/разработчик: Square /Square

Количество игроков: 1

Дата выхода: июль 2001 года (Япония)

Продюсер: Hironobu Sakaguchi

Руководитель проекта: Yoshinori Kitase

Сценарий: Kazushige Nojima

Арт-директор: Yusuke Naora

Дизайн персонажей: Tetsuya Nomura

Боевая система: Tetsuya Nomura

PlayStation 2

Подробности же этого проекта порой вызывают если не удивление, то уж точно определенную степень недопонимания. Впрочем, кое-что по этому поводу мы уже излагали в «Новостях», когда нужная информация только-только подоспела. Итак, самый интересный факт, что за Final Fantasy X местами даже отвечают люди, к популярной игровой серии имеющие не самое, прямо скажем, большое отношение. Скажем, системой боев занимается Toshiro Tsuchida, известный по работе над различными сериями тактических RPG Front Mission, общим руководством занимается Yoshinori Kitase, ранее участвовавший в создании FF VII и FF VIII, а известный нам всем господин Sakaguchi окончательно все забросил, писать сценарий поручил Kazushige Nojima, а сам удалился копаться со своими ненаглядными высокобюджетными фильмешниками. Что нам это все дает? А вот что. Ну,

прежде всего, отмечается потенциально положительный момент в том, что касается сюжета. Порядочно поиспавшийся и начавший гнать откровеннейшую пургу Sakaguchi нынче им не занимается, а потому у всех тех, кто видит в RPG прежде всего хорошую историю и, кроме того, имеет хоть какое-то представление о том, что вообще стоит считать «хорошей историей», есть некоторый повод для оптимизма, не особенно, правда, бурного. Уже вот известно, что в сценарии соплей и «типа любовных переживаний» окажется несколько меньше, чем обычно, акценты сместятся на темы «независимости» и «перемен». Интересно было бы посмотреть на то, что из себя сценаристы в итоге выдают. Маскировать идиотизм под серьезность - это вам не огуречный лосьон пить. Однозначно, на игре должно отразиться и участие в разработке вышеупомянутого Toshiro Tsuchida, кото-



Чтобы не говорили фанаты, FFX все же не смогла нас поразить тем качеством графики, который ожидался от Square и PS2.

В ПРОДАЖЕ
СО 2 МАРТА

рый грозитсЯ серьезнейшим образом перелопатить систему боев, сделав серьезный перекос в сторону тактики. Или, проще говоря, не особенно будет над чем-то там напрягаться, а частично перетасит в Final Fantasy достаточно хорошо зарекомендовавшую себя battle system из родного ему Front Mission. Ортодоксальные фэны, вполне возможно, к такому выкрутасу отнесутся не особенно тепло (на них, правда, уже давно Square наплевала и забыла), но, похоже, что кое-кто из девелоперов все же серьезно задумался над тем, что слишком уж похожие друг на друга «Фантазии», даже несмотря на коммерческий успех, определенной части игроков несколько приедаются. Кроме того, о системе боев известна еще парочка фактов. Для начала, враги, скорее всего, не будут выпрыгивать из ниоткуда, а будут шататься перед вашим

полностью слизан с предыдущей работы Номуры. Tidus - ну просто вылитый Squall с покрашенными волосами и примесью некоторых элементов Zell'a, а девушка Yuna - до неприличия гадкий клон Rinoa. И это очевидный факт, на который, уверен, не обратят внимания только слепые. Те самые Tidus и Yuna, кстати, если вы не догадались, - центральные персонажи новой Final Fantasy. Tidus, как объявлено, - знатный спортсмен, играющий в некую не совсем понятную игру, зовущуюся Blitzball, о которой известно только то, что проходит она под водой. С противниками он бьется стильным мечом, до боли похожим на скульовский и имеющим способность к изменению формы. Yuna - самый натуральный маг-саммонер, да к тому же и дочь серьезного адепта этого магического направления. Судя по активно бродящим слухам, ей будет суждено сыграть роль спасительницы мира или чего-то такого подобного. Кто бы сомневался...

Как заявляет Square, все действующие лица FF

X наконец-то получают долгожданную озвучку, основные герои будут обладать своими собственными, уникальными («типа уникальными», если вам так больше нравится) голосами.

Тут имеет место быть презабавнейший факт: озвучивать персонажей будут те же люди, что служили для FF VIII... моделями для motion capture!

Я прямо даже и не могу определить: смешно это или же грустно.

Что касается графики, рассказ о которой я оставил напоследок, то тут особенно говорить, собственно, не о чем. Смотрится Final Fantasy X очень ничего, естественно, пререндеренные бэкграунды и все такое осталось в прошлом, а потому со стороны игра даже смахивает на какой-нибудь 3D-action. Обещана серьезная работа над motion capture



Как заявляет Square, все действующие лица FF X наконец-то получают долгожданную озвучку, основные герои будут обладать своими собственными, уникальными голосами.



носом примерно так же, как в Chrono Trigger. Партия же сражающихся может насчитывать не более трех товарищей, которые, однако, будут иметь возможность время от времени призывать на помощь и не вошедших в «ударное звено» гавриков. Но интереснее всего обстоит ситуация с дизайном персонажей, за который отвечает хорошо известный поклонникам «Фантазий» Tetsuya Nomura. Как мы все знаем, именно он в свое время отвечал за внешний вид героев Final Fantasy VIII и, надо заметить, сейчас начинает казаться, что лучше бы это была его последняя работа над игровым проектом. Почему? А по кочану. Дизайн персонажей в FF X, по крайней мере тех, что были представлены публике, практически

и, главное, над мимикой персонажей. Про традиционные силиконовые ролики, думаю, говорить вообще ничего не нужно, тем более что объем текста для двух полос я уже набрал. В общем, японцы ждут игру уже к середине лета, а мы присоединяемся в этом ожидании к ним. Впрочем, до этого времени мы и без того не раз вернемся к данному проекту: с точки зрения читательского интереса, такие материалы всегда востребованы, а для нас, немерено скромных тружеников пера и граненого стакана, это отличное поле деятельности для идиотского, но оплачиваемого стеба.

Александр Щербаков



Кровожадные игры:

все о Вселенной Fallout! Мы вспоминаем, с чего все начиналось, как случилось, что малобюджетная RPG от компании Interplay превратилась в культовый сериал. А главное, раскрываем новые подробности о выходящем на днях сиквеле Fallout Tactics.

GameBoy Advance:

Час до Премьеры. У нас уже нет сомнений в том, что именно новая портативная система от Nintendo станет лидером "мобильного" рынка.

Все, что вы хотите знать о новой 2D-революции, вы найдете только в свежем номере СИ!

А также: Emperor: Battle for Dune, Lunar 2: Eternal Blue, Desperados, Heroes Chronicles, Virtua Fighter 4...

СТРАНА
ИГР

Rainbow Six Rogue Spear

Несмотря на то что предыдущий эксперимент по портированию психического проекта из серии Rainbow Six на PlayStation показался многим просто провальным, нет никаких сомнений, что у Rogue Spear есть гораздо больше шансов добиться успеха.



По крайней мере, теперь разработчики из студии Saffire гораздо лучше знакомы с теми трудностями, которые их поджидают во время адаптации компьютерной игры для приставки. На этот раз авторы планируют внимательней подойти к процессу переноса Rogue Spear на SPS, не допустив проколов и перекосов, произошедших с Rainbow Six - игрой, разработанной студией Rebellion.

Известно, что Rogue Spear - это полюбившийся многим обладателям ПК action с элементами стратегического планирования. В первую очередь запомнился насыщенный и оригинальный игровой процесс: перед началом каждой миссии игрок сам лично осуществлял тактическое моделирование предстоящей операции спецназа, распределяя задания и цели, а уже потом лично переходил к активным действиям в режиме FPS. Поскольку геймплей был максимально приближен к реальности, от игрока требовался максимум собранности и осторожности: достаточно

Жанр: action/strategy
Издатель/разработчик: Ubisoft/Saffire
Количество игроков: 1
Дата выхода: март 2001 года



Графически RS не дотягивает до PC'шного варианта, та же судьба ждет и управление.

одного неверного выстрела или малейшей ошибки в оценке ситуации, секундной задержки, и тогда вся операция оказывалась проваленной. Авторы предусмотрели возможность практически полного контроля над командой из 4 спецназовцев: можно будет самостоятельно определить, кому и как кого прикрывать, какое выбрать оружие, нужно ли действовать в одиночку или по парам, и подробно выяснить прочие стратегические моменты. Известно, что Saffire пошли на упрощение некоторых особо сложных заданий: увы, но старушка «Соня» просто не в состоянии их полноценно реализовать. Зато пользователям PlayStation будет доступно большее количество карт и уровней (более 20 штук), среди которых в



частности окажутся эпизоды из специального mission-pack'a Rogue Spear: Urban Operations. По сюжету знаменитые борцы с мировым криминалом опять задействованы в международных антитеррористических операциях, начиная от классического освобождения заложников в самолете или напряженной и опасной миссии в великолепном музее изящных искусств. Постепенно вырисовываются 2 главные злодейские силы, стоящие за организацией всех этих преступлений. Как вы думаете, кто это? Правильно, это русская мафия, великая и ужасная, и некая ближневосточная преступная группировка (надо думать, злые ара-

бы), кровавая и безжалостная. Кроме всего прочего, авторы обещают любопытную новацию - появление снайперского оружия. Теперь у спецназовцев появится специальный «снайперский навык», отражающий степень владения этим оружием. Поскольку в игре реализован принцип «смерть с одного выстрела», от качественной работы метких стрелков будет зависеть очень многое. Кроме того, расширены возможности передвижения. Можно будет перебежать пригнувшись и заглядывать за угол, что значительно уменьшает риск попасть под шальную пулю злого русского ваххабита. Печально, но PlayStation, конечно же, не может дотянуться до графического уровня оригинальной Rogue Spear. Тем не менее, скриншоты, предоставленные разработчиками, демонстрируют вполне сносное качество визуального исполнения игры. Остается только надеяться, что в реальности все будет выглядеть так же привлекательно, тем более что до выхода игры осталось всего ничего. Дай бог авторам действительно качественно портировать увлекательный проект с ПК на PlayStation. К сожалению, это мало кому удастся.

Иван Напреенко

Здравствуйтесь, мои маленькие любители насилия! Кто хочет пострелять? Вижу-вижу, молодцы. А теперь кыш отсюда, потому как здесь вы не найдете для себя ничего интересного. Создатели Maniac Game Gal позиционируют свое детище как action с изрядной примесью adventure, из чего следует, что в игре надо будет много думать и говорить, а вы этого (знаю-знаю, не отпирайтесь) делать не любите.

Maniac Game Gal

Жанр: action/adventure
Издатель/разработчик: ???/Fattuna Entertainment
Количество игроков: 1
Дата выхода: лето 2001 года



Роль главной героини исполняет студентка колледжа Амбер (во имечки у девушек пошли:)), которой опостытели занятия, домашние задания, назойливые толпы слюнявых бойфрендов и прочие прелести студенческой жизни. Немного подумав, Амбер решила окунуться в мир электронных развлечений, где она по воле случая оказывается втянутой в производство консоли будущего, легким нажатием на Power способной превратить хилое существо (более известное как «геймер домашний») в накачанного мышцами супермена. Это оказалось очень кстати, ибо в это же время злоеущий профессор Алгол решил наводнить родимый колледж героини толпами злобных монстров. Как нетрудно догадаться, Амбер предстоит помочь однокурсникам и остановить профессора. Сюжет хоть и пахнет из-

рядной долей бреда (ну кто будет спасать свой колледж?), но, тем не менее, обещает быть достаточно захватывающим. Как известно, делать рисованные адвенчуры нынче не особенно модно, поэтому окажемся мы с вами, товарищи, в полном 3D со всеми вытекающими отсюда последствиями. Полностью трехмерный мир в разрешении 512 на 240 встретит нас с распростертыми объятиями, предлагая обширные территории для исследований, наводненных толпами «уникальных» полигональных NPC (цитирую) со «своими собственными голосами». Да хоть с чужими, лишь бы от этих самых энписей польза была. По сведениям Гидрометгейма, ожидается ветвистое древо диалогов, так что, похоже, как и предполагается по жанру, вести душевные беседы мы будем часами.

Несмотря на американского разработчика игра очень смахивает на классическое аниме.

Хотя приставочка action обнадеживает и дает повод думать о том, что одними разговорами игровой процесс не ограничится. Тем временем разработчики, делая большие невинные глаза, продолжают медленными аккуратными движениями вешать нам лапшу на уши. Мол, будет вам, дети, и сверхскоростное время загрузки, и шутики в диалогах такие, что обхохочешься, и даже встроенные мини-игры. Что за мини-игры такие, пока не разглашается. Главный шедевр программистской мысли - так называемый «видефон», с помощью которого будут производиться операции типа save/load. С помощью этого же видефона станут возможны контакты с NPC и прочие тому подобные действия. Осталось только добавить, что издатель для сего куда на данный момент еще не найден, а этостораживает. Если в Maniac Game Gal все так замечательно, как нам расписывают, то чего же тогда публишеры демонстративно игнорируют столь «перспективный» продукт, сулящий им огромные бабки? Так что и нам лучше отнестись к проекту с изрядной долей скептицизма. Как говорится, доверяй, но проверяй. Ну что, мои маленькие любители насилия, неужели вы все еще здесь? Говорю же вам, кыш отсюда! Квейк вас зовет!

Леонарда Ф.



Time Crisis: Project Titan

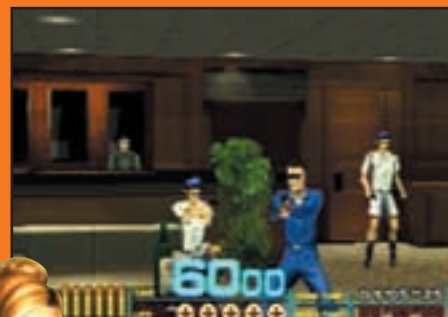
Жанр: light gun shooter
Издатель/разработчик: SCEE/Namco
Количество игроков: 1
Дата выхода: апрель 2001 года

Любителей пострелять по экрану телевизора всегда хватало, чего нельзя сказать о деньгах, которые приходится тратить поклонникам подобного рода развлечений на покупку новых мишеней.



возможности спрятаться на короткое время, что дает возможность не только перезарядить пистолет, но и избежать вражеских выстрелов. В игровых автоматах такой финт выполнялся при помощи педалей. В домашней же версии ее заменял джойстик, подключенный ко второму порту и брошенный под ноги. Все это сохранится и в Project Titan, однако Namco обещает еще больше расширить возможности игрока, введя некую систему «multi-hiding». Как она будет реализована, пока не ясно, но прямой перевод названия говорит о том, что игроку, видимо, предоставят возможность выбора наиболее удобного укрытия. Увидим.

В Project Titan имеется 2 игровых режима: Story mode и Time mode. Первый в комментариях не нуждается, во втором вы сами выбираете понравившийся уровень и оттягиваетесь на полную. Неотъемлемым свойством игрового процесса является жесткий лимит времени, который становится главным адреналиноповышающим фактором всей игры. Time Crisis - а вы чего хотели? Любопытно, что для того продления игровой жизни своего проекта авторы задумали четыре альтерна-



Графически игра не сильно изменилась, остается надеяться на рост частоты кадров.

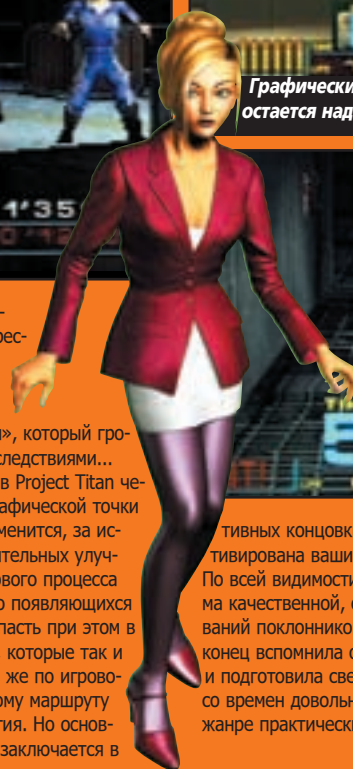


Наверное, поэтому среди пользователей PlayStation имеется порядочное количество почитателей игр с инфракрасным пистолетом - наиболее безопасного и дешевого способа тренировать свои снайперские данные. Компания Namco об этом прекрасно знает и периодически подбрасывает на игровой рынок свои традиционные «пистолетные» игры (особенно многочисленны проекты из семейства Point Blank). Сейчас к выпуску на PlayStation готовится продолжение знаменитой «Кризиса времени», озаглавленное Time Crisis: Project Titan. Это уже четвертый проект из этой серии, правда, второй и третий вышли только на игровых автоматах. По воле сценаристов главным героем, секретный агент Ричард Мюллер, попадает в, мягко говоря, неприятную ситуацию. Дело в том, что Ричарда кто-то подставил, свалив на него вину за убийство президента страны Карубы (?). Теперь Мюллера ищут спецслужбы всей планеты, и ему ничего не

остается, как срочно самому заняться поисками настоящего преступника. Более того, Мюллеру известно, что террорист собирается в 48 часов осуществить некий злодейский «Проект Титан», который грозит какими-то ужасающими последствиями... Те, кто знаком с ТС, не найдут в Project Titan чего-то кардинально нового. С графической точки зрения игра практически не изменится, за исключением нескольких незначительных улучшений. Напомню, что суть игрового процесса сводится к отстрелу бесконечно появляющихся противников и попыткам не попасть при этом в мирных граждан и заложников, которые так и лезут под пулю. Передвижение же по игровому миру происходит по заданному маршруту и совершенно без вашего участия. Но основная «фишка» серии Time Crisis заключается в

тивных концовки, каждая из которых будет мотивирована вашими действиями. По всей видимости, Project Titan будет игрой весьма качественной, отвечающей большинству требований поклонников жанра. Приятно, что Namco наконец вспомнила о своем старом добром Time Crisis и подготовила свеженький римейк. Тем более что со времен довольно убогого Resident Evil: Survivor в жанре практически ничего не выходило.

Иван Напреенко



Что такое X? Если вы о математике - одна из переменных. Если о кинорейтинге, то фильм этот, определенно, не для детей. А если о PlayStation и упоминается цифра пять - значит, речь о Mega Man. Роман Сарсом'овского талисмана с PSX продолжается. В первых числах февраля вышла в свет вторая англо-говорящая игра из серии X, пока только в США, однако в ближайшее время ожидается и европейский релиз.



Mega Man X5

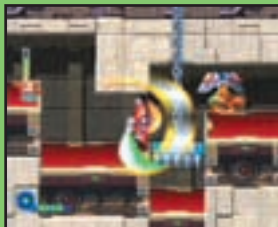


Жанр: платформенный shooter
Издатель/разработчик: Capcom/EA
Количество игроков: 1
Дата выхода: лето 2001 года
Альтернатива: Mega Man X4, Mega Man 8

Кровопролитная, но бескровная (возрастной ценз, друзья мои, страшная штука) война с реплоидами (reploids) завершена, Земля переживает очередной период расцвета. Полным ходом идет освоение Луны, и в 20XX году (по игровому летоисчислению) на крупнейшее поселение колонистов Эвасию (Euasia) совершают нападение безжалостные террористы. Внеся изменения в машину искусственной гравитации, они пытаются «уронить» естественный спутник на Землю. Но несущие добро всему человечеству андройды-охотники (hunters) в лице двух самых сострадательных особей (собственно, самого Мена (Mega Man) и Зеро (Zero) вызвались остановить негодяев.

Сразу верну к реальности тех, кто ждет чудес и подарков: Рождество закончилось и новое будет еще

Mega Man давно уже стал символом Сарсом, как и SF, и так же как SF эта игра практически не меняется со временем.



не скоро. Mega Man X5 - самый обычный сиквел популярной платформенной стрелялки для Super Nintendo безо всяких шокирующих изменений. PlayStation без видимого напряжения справляется с «чуждой» двухмерной графикой, удачно стилизуясь под шестнадцатититку. Единственное, что выдает в игре продукт дня сегодняшнего - проскальзывающие тут и там продвинутые спецэффекты и слишком крупные для SNES спрайты. Звук также изыскан, в голову приходят воспоминания о прошлом,

и далеко не сразу понимаешь, что никакие «супер шестнадцать бит» подобного не вытянут. Игровой процесс также пахнет пылью. Выбрав героя по вкусу (Мена для поклонника металла, сеющего смерть, или, может быть, Зеро, если ваша стихия - рукопашный бой), игрок окажется один на один с восемью уровнями игры, в конце каждого из которых ждет грозный босс. К слову, этапы не имеют фиксированного порядка прохождения, при желании можно сразу отправиться на последний и

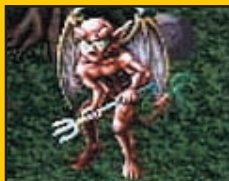
разделаться с главным злодеем, что, правда, не так просто. Mega Man X5 - это, конечно, не РПГ и не предусматривает прокачки персонажей, однако победа над каждым из второстепенных боссов позволяет персонажам использовать часть его сверхспособностей, не говоря уж о встречающихся на необязательных уровнях апгрейдах брони и оружия, и поединок с главным злодеем «голом» герою может оказаться не по зубам. Кстати, еще раз о нелинейности: приятно изменился дизайн уровней. Нет, нелинейными они, к сожалению (или к счастью?), не стали, однако практически любое из препятствий на экране теперь можно миновать несколькими путями. Что ж, признаю, очередной Мена Сарсом удался. Конечно, нужно быть полностью слепым, чтобы не понять, что компания в очередной раз пытается нажиться на игроках, используя имя популярной серии, однако если результат остается достойным, почему бы и нет?

П. Галкинсон

Жанр: РПГ конструктор
Издатель/разработчик: Agetec/
ASCII Entertainment
Количество игроков: 1
Дата выхода: ???



This is the Copy button.
Use it to copy data to
another MEMORY CARD.



RPG Maker



Я, друзья мои, страстный поклонник ролевых игр, но поклонник очень ленивый, потому никогда не откладываю на завтра то, что можно не делать совсем. Идея попробовать свои силы в разработке РПГ и вся морочка, с этим связанная, вгоняет меня в прострацию и заставляет бежать в магазин за очередным диском с чем-нибудь готовым. Хотя если бы кто-то сделал за меня всю нудную и мелочную работу, а я был бы «скромным» руководителем проекта, я, возможно, и подумал бы о собственной игре.



Игра, вышедшая в Японии еще в 1997 году, добралась до англоязычных игроков лишь к 2К.

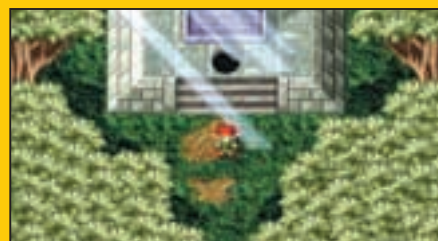
Вот только кто ж на согласится пахать на меня за просто так? Разве что неразумная PlayStation. Впрочем, большего с RPG Maker от ASCII и не требуется. RPG Maker - своеобразный конструктор, позволяющий создать собственную ролевую игру. Игроку дан набор заготовок и шаблонов, пользуясь которыми тот создает собственную сказку с темницами, городами, лесами и пустынями. С помощью системы меню игрок выбирает дизайн и облик для игрового мира, самостоятельно составляет его карту и прокладывает лабиринты, по своему вкусу наполняя их деталями (деревьями, колоннами, стульями и домами) из обширного ассортимента, предоставленного ASCII, расставляет сундуки с сокровищами и хитроумные ловушки. Интерактивность окружающего мира построена на системе «триггеров» (игрок выполняет определенное действие, и AI соответственно реагирует на него),

ASCII назвала их Events, которые можно самостоятельно настроить. Например, положив деньги в шкаф, можно задать в условиях, чтобы игрок нашел их, лишь обыскав полку 54 раза и т.д. Следом идет создание персонажей, монстров, настройка магической и боевой системы (последние два пункта наверняка вызовут наибольший интерес). И здесь все в ваших руках: выбирайте заклинания, давайте им названия, установите степень их эффективности и «стоимость» в единицах магии. Назначьте очередность хода в битвах или ограничьте радиус поражения оружия. «Куйте» свои клинки и натягивайте свои луки. Вам по силам все, даже отстроить AI противников и вложить в уста боссов придуманные вами фразы. Кстати, сюжет и диалоги в игре также полностью зависят от вас. Что хорошо, но имеет свои сложности, поскольку достаточно проблематично, не говоря уже об истории целой игры. К сожалению, пока нельзя сказать ничего определенного о заставках, за исключением того, что сделаны они будут, естественно, на движке. Что же касается графики, то она двухмерная и очень напоминает SNES, что приведет в восторг одних игроков и неизбежно оттолкнет других.



Среди любопытных приложений к игре стоит отметить графический редактор Anime Maker. Он хоть и примитивный, но, тем не менее, позволяет создавать и редактировать простенькие изображения и даже делать анимацию. Однако необходимость общаться с ним с помощью джойпада сводит эффективность работы на нет, поэтому функциональность данного режима мне представляется крайне сомнительной, что, впрочем, не делает проект менее интересным.

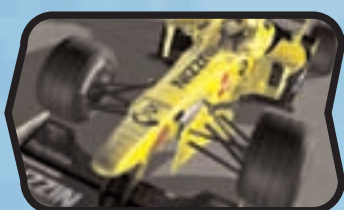
РПГ-затейник,
Алексей Ковалев <happosai@mail.ru>



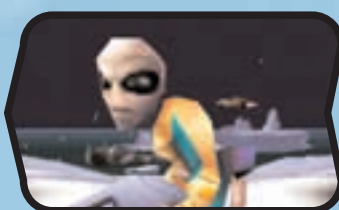


ОБЗОР

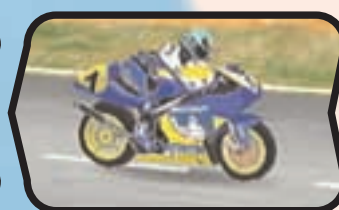
32	Formula One 2000	32
34	Terracon	34
42	Infestation	42
44	This is Football 2	44
46	Blade	46
Disney's Aladin		
47	in Nasira's Revenge	47
48	Moto Racer World Tour	48
50	Mike Tyson Boxing	50



32



34



48

- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Управление: оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



dualshock



1 игрок



руль



карта памяти



splitscreen



2 игрока



4 игрока



мышь

PlayStation

Formula One

2000

Жанр: Гонки
Издатель/разработчик:
 SCEE/Studio 33
Количество игроков: 1-4
Альтернатива: любые гонки F1



За пятилетнюю историю своего существования серия Formula One от Psygnosis прочно заняла лидирующие позиции среди видеоигр своего жанра. Начиная с 1996 года, когда увидела свет первая FO, Psygnosis с постоянством, достойным самой Electronic Arts, продолжает создавать игры, которые заслуженно считаются одними из самых успешных и качественных гонок на PlayStation. Об этом свидетельствуют не только высокие оценки критиков, но и впечатляющие объемы продаж: в конце 1999 года игры Formula One стояли на полках у более 4,5 миллионов обладателей SPS.

Удивительно, но авторам действительно удается совершенствоваться: наиболее продвинутой до недавнего времени считалась Formula One 99. Время шло, наступил новый век, и на прилавках магазинов наконец-то появились глянцево-коробочки с надписью Formula One 2000. Придя домой с покупкой и вставив диск в заветную серую коробочку, фанаты смогли облегченно вздохнуть: Studio 33 снова не подкачала.

Честно говоря, в их успех хотелось верить с самого начала. Сейчас эта команда, основанная в 1996 году в Ливерпуле, насчитывает 30 членов и имеет на своем счету такие хиты, как FO 99 и Destruction Derby Raw. Создатель Studio 33 Джон Уайт, начавший сотрудничать с

Psygnosis с 1988 года, уже тогда планировал работать только над гоночными проектами. Сам Уайт великолепно зарекомендовал себя участием в разработке игр-легенд - Wipeout и Destruction Derby. Вот что Джон говорит о FO 2000:

«Psygnosis поставил перед нами задачу создать лучшую на PlayStation гонку в жанре F1 - качественную и оригинальную». Ну, если насчет оригинальности можно еще поспорить, в том, что касается качества, пожалуй, не получится. И так, что же самое ценное для фаната гонок «Формулы 1»? Я соглашусь с теми, кто не мыслит такую игру без максимальной приближенности к реальности. Короче говоря, продукт должен быть лицензирован Международной ассоциа-

цией F1. Это залог того, что в игре будут использованы НАСТОЯЩИЕ болиды, которые пилотируют НАСТОЯЩИЕ гонщики, принимающие участие в НАСТОЯЩИХ соревнованиях на НАСТОЯЩИХ трассах. FO 2000 имеет лицензию на 2000 год от FIA Formula One World Championship, а значит, включает в себя 17 трасс на Гран При и все 11 команд (а значит, и всех 22 пилотов) сезона 2000. Напомню, что в 2000 году добавились Гран При США в Индианаполисе, команда Ягуара и гонщики Ник Хайндфелд (Германия), Гастон Маззакане (Аргентина), Дженсон Баттон (Великобритания). Ну, и, конечно же, весь игровой процесс регулируется сводом правил 2000, которые, впрочем, можно свободно регулировать, чего, кстати говоря, нельзя было сделать в FO 99.

Желая расширить аудиторию игроков, Studio 33 пошла на создание нового игрового режима Arcade, альтернативного прохождению всех заездов в реалистичном режиме чемпионата. Arcade, делая FO 2000 менее серьезной, сближает игру с японскими гонками и повышает ресурс переигрываемости. Лично мне понравилась возможность постепенно открывать все больше доступных болидов, трэков и команд, получать бонусы и продвигаться к полной по-

беде через все более усложняющийся игровой процесс. Да, противники постепенно умнеют и крутеют, но помните, как вели себя конкуренты в FO 99? Да, они постоянно норовили заблокировать ваше продвижение по трассе - в этом, собственно, и заключалась вся способность к интеллектуальному противодействию. Через некоторое время такое поведение конкретно доставало. Не то чтобы компьютер научился как-то качественно по-другому бороться с вашим продвижением к победе, но теперь он ведет себя более разнообразно. В частности, он вполне по-человечески ошибается :)...





Особенно хорошо в игре
смотрится небо на бэкграундах.

В FO 2000 наконец-то появился полноценный сплит-скрин для 2 игроков, а при помощи multi-tab можно радоваться жизни аж в четвером.

Когда же вы устанете от виртуальных соперников, то придется вспомнить о multiplayer'e. В FO 2000 наконец-то появился полноценный сплит-скрин для 2 игроков (в противовес quick race для 2 в 99), а при помощи multi-tab можно радоваться жизни аж вчетвером. Теперь можно пройти весь чемпионат вдвоем, решив, кем же ты хочешь стать - Шумахером, Барричелло, Хаккинемом, Колтхардом, Френтценом, Трулли или Баттоном. В том, что касается графического оформления игры, то, по моему мнению, она выглядит лучше FO 99 и привлекательнее F1 Championship Season 2000 от EA Sports. Разработчики действительно основательно перелопатили движок 99 года, добившись аккуратных, максимально реалистичных бэкграундов, создающих впечатление езды по настоящей трассе. То

же можно сказать о виде из кабины болида, которая стала более детализированной. Жизненно важными являются полностью функционирующие зеркала заднего вида: честно говоря, приятно видеть игру, в которой они работают нормально. Авторы не поленились напихать множество мелких деталей, которые, как известно, и создают общее впечатление: на трассе остаются следы от стертой резины, песок на обочине взлетает живописными клубами, а машины гораздо кра-



сочней, чем в 99, мнут-ся и сыплются мелкими деталями (а чего еще можно ждать от создателей Destruction Derby?).

Различными погодными эффектами теперь никого не удивишь, но в FO 2000 они смотрятся очень симпатично, особенно когда смена погодных условий происходит прямо во время заезда. Как и было обещано разработчиками, поверхность трасс не сразу намокает под дождем и так же не сразу высыхает. Возможно, это не слишком сильно влияет на стратегию гонки, но над выбором резины задуматься заставляет. Особо практичным геймерам понравится возможность узнать прогноз погоды на весь сезон: вроде мелочь, а приятно. Сами болиды качественно не изменились, модели довольно простые, но выглядят очень эффектно во многом благодаря технологии environment mapping и реалистичным эффектам освещения. В целом, FO 2000 наиболее зрелищная игра за всю историю существования серии, более того, я склонен считать ее вообще лучшей в жанре. Казалось бы, что особенного можно

сказать о звуке в подобных играх: в большинстве случаев он просто стереотипен. Звуковое сопровождение FO 2000 мне очень понравилось, в первую очередь своей реалистичностью и ненавязчивостью. К сожалению, русскому уху тяжело оценить всей прелести участия целых 12 легендарных комментаторов (по 2 на язык), бодро болтающих на английском, французском, немецком, финском, итальянском и испанском языках. Поверим разработчикам на слово, что эти комментаторы действительно очень круты и известны. В качестве альтернативы виртуальному трепу на 6 языках можно выбрать поддержку из «родного» pit'a, который всегда готов помочь ценными рекомендациями. Отдельной похвалы достойна реалистичность поведения болида на трассе. Уж не знаю, каких они там специалистов наприглашали и правда ли консультировались с крутыми гонщиками, но результаты получились и вправду впечатляющие. В частности, на управлении сказываются не только погодные эффекты, но и степень поврежденности машины, причем это реализовано гораздо четче, чем в FO 99. Очевидно, что на настоящий момент

FO 2000 может заслуженно считаться наиболее совершенной игрой в своем жанре. Помимо того, что это закономерный результат долгой истории существования самой серии, мы должны быть благодарны Studio 33, которой удалось в масштабах одного проекта соединить все, что больше всего ценится в играх подобного рода. Короче говоря, если вам еще не надоела вся эта суета вокруг F1 в реальности и виртуальности, то FO 2000 для вас. P.S. Забыл сказать об исключительной ценности релиза для true-die-hard-фанов этого спорта: во время загрузки у вас есть шанс наконец-то разузнать о F1 все, что вы давно мечтали узнать, но боялись спросить. Дело в том, что разработчики включили более 200 вопросов по всей истории существования F1. Итак, на каких шинах было модно ездить 40 лет назад?...

Напреенко Иван

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Однозначно, лучший симулятор «Формулы 1» для PlayStation. Играть будет интересно не только поклонникам жанра, но и всем ценителям качественных и реалистичных спортивных игр.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.3

СЛОВО РЕДАКТОРА

Что можно сказать о 15-ой версии одной и той же игры. Правильно это называется: «легкие деньги». А если серьезно — играть очень приятно.

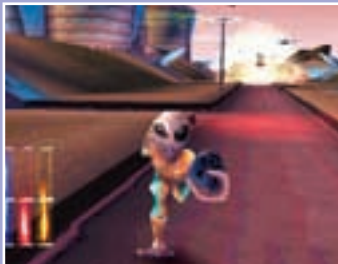
Жанр: 3D action/shooter
Издатель/Разработчик:
 SCEE/PictureHouse Software Ltd.
Количество игроков: 1
Альтернатива: Blasto, MediEvil



TERRACON

Всевозможные необъяснимые явления интересовали человечество с незапамятных времен. Так рождались сказки и небылицы, передаваемые из поколения в поколение, а многие из них дожили и до наших дней. С развитием науки все тайное постепенно становится явным, будь то необычные природные катаклизмы или загадка пирамиды Хеопса.

Легенды умирают, мифы развешиваются, но многое так и остается за рамками понимания. Лучшие ученые умы до сих пор смущенно краснеют и шаркают ножкой, стоит их только спросить о Бермудском треугольнике. Невразумительное мычание доносится в ответ и тогда, когда разговор заходит о неопознанных летающих объектах. Существуют ли НЛО на самом деле или все эти «братья по разуму» в тарелках являются лишь плодом чьего-то большого воображения? Истина, само собой, где-то рядом. Пока профессора роются в кипах секретных материалов, разработчики игр времени даром не теряют. Взявшись окучивать столь благодатную почву, девелопе-



ры дали волю бурной фантазии, и вот уже на экранах телевизоров зажили собственной жизнью пришельцы, на бескрайних просторах космоса ведутся кровопролитные баталии и вершатся судьбы инопланетных миров... Компания PictureHouse решила не



отставать от производства, засучила рукава и быстро склепала игрушку Terracon, повествующую о нелегкой судьбе гуманоида Кседа (Xed). Время действия - прошлое, когда деревья были маленькими, а динозавры - большими. Люди все еще бегают в шкурах, охотятся с дубинами на саблезубых тигров и общаются при помощи нечленораздельных звуков. Соответственно, большую роль в сюжете они (люди) не играют. История начинается весьма трагично. Возвращавшегося с тренировок главного героя вызывают на базу, где содержится чудовище Терракон, помогающее народу Кседа в освоении соседних планет. С недавних пор Терракон начал подавать признаки непослушания, в результате чего решено было вырубить подачу энергии, которой питался монстр. Но что-то пошло не



так, и пленник, взломав энергетическую клетку, вырвался на свободу и одним залпом уничтожил ненавистную ему ланету. Так хозяева нашли смерть от лап собственного раба, а Кседу, чудом успевшему отлететь подальше от взрыва, предстоит помешать Терракону выкачать энергию из оставшихся планет Солнечной системы. В нелегком деле спасения мира ему будет помогать Док, погибший профессор, предусмотрительно внесший в компьютер героя электронную версию самого себя. Такова завязка, а что с игровым процессом? Задачей геймера является сбор разного рода энергии, являющейся в игре главной и единственной движущей силой. На каждой планете необходимо отыскать девять картриджей (LCC - Launch Code Cartridges). Собранные вместе, они позволяют акти-



FERRETCON

PlayStation
OFFICIAL
POCNR

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



RESPERV



SONY



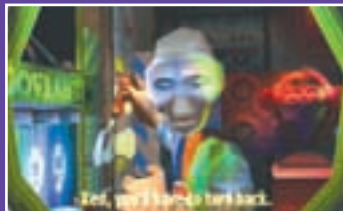
OFFICIAL
PlayStation
РОССИЯ

namco

COMPUTER
ENTERTAINMENT



Время действия Terracon - прошлое, когда деревья были маленькими, а динозавры - большими. Люди все еще бегали в шкурах, охотились с дубинами на саблезубых тигров и общались при помощи нечленораздельных звуков.



Один из самых прикольных моментов игры — формирование физических объектов из векторной сетки.



визировать защитную систему планеты и отогнать Тетракона от греха подальше. Второй по важности вещью идут частицы TOPS (Terracon Outrider Pickup System), основное предназначение которых - беречь Кседа от фатальных повреждений, а также увеличивать мощь оружия. При взятии частица TOPS начинает кружиться вокруг героя, изрядно мозоля глаза, и пропадает только после вражеского попадания. Помимо этого тщательному сбору подлежат зеленые контейнеры, повышающие качество брони. Если броня не повреждена, контейнеры идут в резерв и при наборе в количестве 20 штук дают дополнительную жизнь. Хорошо, конечно, но и о других видах энергии забывать не стоит. Красные и синие частицы используются для подзарядки бластера, а также для материализации некоторых бъектов. Поясню на примере. Предположим, необходимо убрать с дороги шибко сильного противника, защищенного постоянно действующим силовым полем. Ввязываться в бой бесполезно. Что делать? Необходимо внимательно осмотреться вокруг, обязательно где-нибудь поблизости в воздухе будет висеть каркас булыжника. Набрав достаточно энергии, можно выстрелить в каркас, в результа-

те чего получится вполне осязаемый объект, способный раздавить любого врага. Таким же образом материализуются мосты, платформы и пр. Если же на пути встал супостат, которого не берут никакие булыжники, в дело вступает желтая энергия, нацеленная на уничтожение как раз таких вот стойких оппонентов. На этом, пожалуй, подробнейший ликбез следует прервать и поговорить о чем-нибудь другом, иначе если начать перечислять все цвета радуги, никакого журнального места не хватит. В начале миссии выдается подробный брифинг, в деталях расписывающий что, кого, зачем и почему. Иногда к брифингу прилагается совет профессора. Не считая поисков LCC, обычно задачи сводятся к уничтожению дроидов и генераторов, выкачивающих из планет энергию. Как полагается, уровни, а вместе с ними и сложность игры, увеличиваются постепенно. Для заблудившихся имеется карта местности, на которой выделены все важные объекты. Сбор определенных TOPS приводит к временному появлению радара, но он плохо проработан и скорее мешает, чем помогает. Для особо одаренных сверху экрана предусмотрены всплывающие подсказки и стрелка, указывающая верное направление и

меняющая цвет с зеленого на красный по принципу горячо-холодно. Чем дальше игрок отбегает от цели, тем больше багровеет стрелка. Этапы, выделяющиеся особо крупными размерами, разбиты на чек-пойнты. Выполнили задание, прибежали к пункту назначения - получаете дальнейшие инструкции. После прохождения миссии необходимо возвращаться на базу-спутник, где вся собранная энергия помещается в камеры хранения. С помощью этой энергии становится возможным дублирование TOPS, которые можно брать с собой в последующие мис-

ки переключается на вид сзади-сверху, чтобы было удобнее что-нибудь собрать или куда-нибудь забраться, после чего вновь возвращается в исходное положение из-за спины. Если появится необходимость, ее можно переключить и вручную, что нельзя недооценивать. Также есть режим вида от первого лица, позволяющий точнее прицеливаться. Прицелом служит огромный треугольник, которого, несмотря на размеры, на уровнях, проходящих ночью, просто не видно. Приходится стрелять как попало и в кого попало.

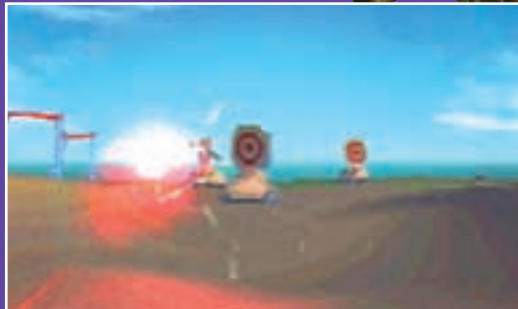


Управление в игре вполне пристойное и особых нареканий не вызывает. Стрельба, прыжки, стрейф - каждое действие получается легко и непринужденно. Во время баталий Ксед способен развернуться и бежать назад, не прекращая палить по оставшемуся за спиной противнику.

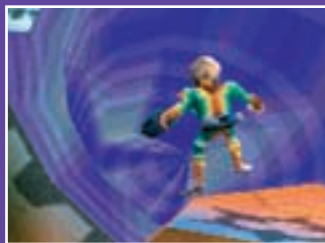


сии, тем самым повышая свои шансы в бою.

Раз уж разговор зашел о боевых действиях, было бы преступлением не обмолвиться о тех, кто эти действия создает. Противники в Terrascope страдают тотальным слабоумием, что вполне понятно и объяснимо: все они дроиды. Ну откуда у дроидов мозгам взяться? Вот и мучаются жертвы прогресса, даже не пытаясь избежать попаданий, сами лезут под бульжники и никогда не преследуют удирающего игрока, забывая о его существовании, как только он пересечет определенную черту. Получается что-то вроде любимого американцами симулятора охоты на оленей: встаешь на безопасном расстоянии и спокойно укладываешь противников пачками. В случае ответного обстрела достаточно укрыться за ближайшей стеной, так как роботы настолько тупы, что не в состоянии додуматься элементарно ее обойти. В общем, легче отнять джойстик у младенца, чем дождаться от них каких-либо действий. Интеллект виртуальной камеры в жанре 3D action давно вошел в историю. Байками о проделках бесноватой глазастой чудилки из Tomb Rider до сих пор пугают детей на ночь. Неужели и здесь все настолько запущено? Ну, как сказать... Случаются периодически у подруги заскоки: то в бою, то при прыжках начинает кренделя выписывать, но в целом особых проблем не создает. Периодически камера автоматичес-



Вид от первого лица. Выглядит круто, но пользоваться не совсем удобно.



Управление в игре, как ни странно, вполне пристойное и особых нареканий не вызывает. Стрельба, прыжки, стрейф - каждое действие получается легко и непринужденно. Во время баталий Ксед в лучших традициях Габриэля Логана способен развернуться и бежать назад, не прекращая палить по оставшемуся за спиной противнику. Иногда возникают сложности с позиционированием прицела, но если у вас под рукой заваялся Dual Shock, трудностей, скорее всего, не возникнет. А теперь о грустном. С точки зрения визуального оформления Terrascope не впечатляет. И дело тут даже не в количестве и качестве полигонов, а в самом дизайне уровней. Брызги воды и огонь выполнены плохо, но что они изменят, если девиз игры - однообразие? Блеклые маловыразительные текстуры преследуют играющего на протяжении всей эпической экспедиции. Уровни похожи один на другой, как сиамские близнецы. Закидывают геймера в чисто

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Скучная и однообразная поделка, способная занять разве что совсем уж неискушенных игроков младшего школьного возраста.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6



СЛОВО РЕДАКТОРА

Возможно Terrascope и не придется по вкусу хардкорным геймерам и любителям Dino Crisis 2. Однако не стоит забывать и об упомянутых игроках младшего школьного возраста.

поле, со всех сторон окруженное водой. Кое-где попадаются невразумительные конструкции, видимо, призванные символизировать собой колонны, по которым иногда требуется прыгать. Местами обнаруживаются малочисленные кучки врагов или оживляющие голые пейзажи дикие козочки/зайчики/овечки, по холмам на скорую руку натканы жиденькие кусты... Максимум, что меняется - цвет моря. Было синее - стало лиловое. А еще дроиды были шагающие, а теперь стали летающие. Только и всего. Звук ничем не отличается от графики: приглушенный и жалующийся на отсутствие сочности. Бедное звуковое сопровождение добывает музыка, с самого начала испытывающая нервы. Нормальный человек выдержит 5 минут, геймер со стальными нервами продержится 10, но результат все равно будет один: дрожащей рукой ползунок громкости выкручивается до минимума. Присутствуют и баги. Ничто не мешает Кседу в один прекрасный момент провалиться в стену и там застрять. Что сказать в итоге? Если хочется чего-нибудь космического, лучше оставить Terrascope в покое и идти смотреть очередную серию Стар Трек. Удовольствие гарантируется. И будет потом сниться геймеру игра о том, как космические корабли бороздят Большой театр...

Леонарда Ф.

SPYRO 2

GATEWAY TO GLIMMER



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

Infestation

Одна из самых распространенных завязок сюжета - это нападение пришельцев на человечество. Конечно, тема, избитая до смерти, но среди проектов с подобной тематикой попадаются игры, достойные внимания. Вот и в этот раз получилось также.

Жанр: action

Издатель/разработчик:

Ubi Soft/Frontier

Количество игроков: 1

Альтернатива: Tiny Tank, Vigilante 8



Как и положено настоящим инопланетянам, посетили они земные колонии явно не с туристическими целями. Прилетели и установили новый порядок, который приведет в конечном итоге только к уничтожению челове-

чества. Люди же, несмотря на хорошее вооружение и боевой дух, так и не смогли дать достойный отпор. И теперь, оказавшись у последней грани, за которой только крах, используют свой последний козырь. Неразыгранной картой оказывается новое сверхоружие. Другого, как понимаете, и не ожидалось. По виду похожее и на бигфут, и на багги, и еще на что-то с большими колесами. Но поверьте мне на слово, это настоящий луноход, вооруженный, правда :). Именно в роли пилота этой супермашины и будет выступать играющий. Однако, говоря о чудо-луноходе, нель-

зя применить крылатую фразу «в воде не тонет и в огне не горит». Хотя ой как хочется. Огонь, конечно, выдержит, но вот воды корпус машины боится панически. Немного водных процедур - и окрестности пустынных планет огласит громкий бабах!! Вот самый большой недостаток, с которым придется мириться по ходу игры. В остальном все, как в сказке. Самой ценной будет являться способность к самовосстановлению!! Это, честно говоря, уже намек на органические технологии. Но факт остается фактом и облегчает жизнь играющему. Так постреляешь по врагам, и они по тебе пос-

треляют. Затем отъедешь немного, подождешь, пока машина выздоровеет, и опять в бой! Единственная проблема: на отступление требуется время. Еще наш суперавтомобиль умеет трансформироваться в маленький истребитель, на котором придется выполнить несколько интересных миссий.

С командованием повезло: оно не бросило вас в одиночку против полчищ врагов, а посадило с вами в машину нескольких ученых (какой-то БМП получается). Предназначены они для сбора полезной информации и прочих технических данных для создания нового оружия и других прибамбасов, которые можно будет «повесить» на луноходик. Ради светлого будущего, разумеется. Делается это так. Выпускаете техника возле какой-нибудь базы или неостывших останков врага, он немного «пообследует» все вокруг и, возможно, вернется с лампочкой над головой. Это значит, что его голову посетила умная мысль! Теперь дуйте на всех парах в сторону ближайшей фабрики, где вам и создадут новое устройство истребления. Только вот фабрики не на воздухе работают, и даже здесь требуются ресурсы для производства. По ходу миссий вам придется находить кристаллы трех цветов и жетоны. Благодаря им вы и будете полу-



Как обычно, приставочный порт сильно проигрывает по всем параметрам PC'шному оригиналу. В чем вы можете убедиться, посмотрев на скрин справа.



чать новое оружие и прочие хитрые приспособления для истребления врагов. На самом деле от наличия кристаллов и жетонов будет зависеть не только появление новых образцов вооружения, но и простое пополнение боезапаса. Бесконечной является только пушка, а всякие ракеты, мины и бомбы придется покупать на фабриках. Еще можно их найти в аккуратно расставленных контейнерах, но этого часто бывает недостаточно. Построение миссий своеобразно по своему. Конечной задачей на уровне будет являться нахождение ворот, которые телепортируют вас на следующий уровень. Но вся фишка в том, что ворот иногда бывает двое и ведут они в разные миры. Вот вам разветвление и нелинейность сюжета. С одной стороны, это просто замечательно: появляется стимул к повторному прохождению игры. Но с другой, постоянно после прохождения будет оставаться на душе неприятное ощущение, что в игре есть неоткрытые уровни и неразгаданные секреты. Печально, честно говоря, особенно для тех, кто любит проходить игру на все 100%. Все баталии будут происходить в разных колониях, раскиданных по нескольким планетам. Всего вам придется пройти примерно 22 уровня. Окружающий мир полностью соответствует представлению о глобальном объекте, парящем в космическом пространстве, пустом и бесплодном - голые скалы, мрачные пейзажи и полная разруха. Еще роднит уровни общий вид врагов и некоторых построек. Но в остальном миры сильно отличаются. Порадуют глаз зеленые лужайки или бесконечные снежные поля, на которые падают лучи захо-

дящего солнца. Очень красиво выполнено бездонное голубое небо, которое навеивает воспоминания об осени. Как назло присутствует вода, но ее не так много, и попадания туда всегда можно избежать без особых проблем. И что интересно, унылый и необитаемый вид окружающего мира не вызывает тоски и желания прекратить игру. Наоборот, пропитываешься пониманием, что борьба с инопланетянами действительно тяжела и ваши действия являются последним шансом человечества на выживание. Управление все-таки вызвало множество замечаний. Кнопку «газа», пони-

трамплином. И куда вас забросит сила инерции, предугадать тяжело. Компенсируются все недостатки просто умопомрачительной маневренностью лунного хода. Возможность поворачивать под углом, близким к 90 градусам!! Это позволяет производить столь виртуозные перемещения по полю боя, что враги оказываются в затруднительном положении, когда хотят попасть по вам. И все-таки управление сложно и требует долгого и упорного привыкания. Несмотря на то что PSX вышла в свет уже давно, она по-прежнему может поспорить с компьютерами практически наравне. Появившись на приставке на месяц позже,



Баталии будут происходить в разных колониях, раскиданных по нескольким планетам. Всего вам придется пройти примерно 22 уровня.



маете ли, придумали, а про тормоз забыли. Понятно, конечно, что жизнь без тормозов приятна и весела, но в этой игре лучше немного притормаживать. А то так разгонишься и влетишь в большой водоем со всеми вытекающими последствиями. Бабах! Так что придется управлять нашим вездеходом полностью при помощи крестовины. Не очень удобно и приятно, но деваться некуда. Когда усвоите чисто техническую часть управления, придется привыкать к перемещению в этих мирах. Так как все действия происходят на других планетах, то сила тяготения там гораздо меньше, чем на старушке Земле. Поэтому достаточно наехать на кочку, как она сработает

Infestation уступала в графическом оформлении «писюковской» версии совсем немного. Среди ощутимых потерь можно отметить приближение тумана, из-за чего уменьшился обзор. Ну здесь уже ничего не поделаешь: просто не в силах PSX в своих 2МВ оперативки держать много информации. Еще на спецэффектах сэкономили. Взрывов как таковых нет - просто яркая вспышка, и уже видны останки врага. Это, извините, не экономия, а просто безобразие. Ведь в боевик играем, следовательно, должны быть взрывы, море огня и прочие сопутствующие ужасы войны. И главное, зрелищно. Над ландшафтами поработали гораздо больше. Все смотрится как настоящее, даже

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Очень интересный проект. Можно было бы сказать больше, но разработчики допустили несколько ошибок, которые повлекли печальные последствия. Но сыграть хотя бы разок совету.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

6.8

СЛОВО РЕДАКТОРА

Я бы не сказал, что играть в Infestation приятно. Очень долго привыкаешь к управлению, часто теряешься на уровне. Однако стоит отметить удачную находку с инженерами и фабриками.



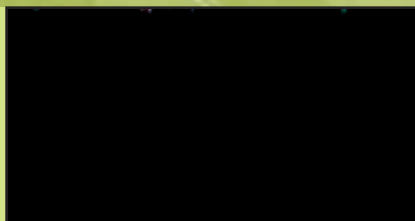
воду не поленились сделать прозрачной. Только все это можно назвать бутафорскими декорациями. Когда приближаешься к горам под неправильным углом, они превращаются в кошмар дизайнера и программиста. Появляется большее количество рваных полигонов, хочется кричать караул! Иногда даже получается смотреть сквозь горные массивы. Казалось бы, незначительная погрешность в графике, которую можно встретить во многих играх, но как портит приятные впечатления, полученные от игрового процесса. Совсем недалеко ушло от графики и звуковое оформление. Взрывы, стрельба, звуки мотора выглядят очень блекло, не вызывая никаких радостных чувств. А вот музыка - это круто. Приятные композиции в стиле техно и индустриал, которые стопроцентно подходят к атмосфере игры, позволяя погрузиться в нее более полно. Наверное, единственный элемент игры, к которому нет никаких претензий.

C.J.C.

This Is

Определенно, написание статей про футбольные игровые продукты - мое проклятие. Нет, я, конечно, не жалею, мне каляканье на эту тему даже в определенной степени нравится, но крыша порой тихонько съезжает от такой радости, что с завидным постоянством приходится рассказывать разными словами фактически одну и ту же историю с небольшими вариациями. :)

Football 2



Жанр: футбол
Издатель/разработчик:
 SCEE/Team Soho
Количество игроков: 1-8
Альтернатива: FIFA, ISS Pro Evolution



Читатель, обладающий хорошей памятью, вероятно, вспомнит, что в последнее время я взял за привычку начинать материалы футбольной тематики с сетований на свою нелегкую судьбу. Взять тот же обзор FIFA 2001 из январского номера. Но, честное слово, прямо уже и не знаешь, куда девать потоки речи, когда тебе в руки попадает очередное мячиопопание, о котором надо оперативно что-нибудь набрехать, pardon, рассказать жадным до свежей информации читателям. Впрочем, пространными разговорами ни о чем дело не решишь (хотя иногда, кстати, получается и весьма успешно), а потому потоки словесной воды пора минимально перекрывать и потихоньку переползать к сути дела.

А суть, собственно, такова. На повестке дня у нас находится вторая часть в свое время активно расхваливаемого «типа симулятора» (это отдельный жанр такой :) This Is Football. Ранее, перед появлением первой игры из теперь уже серии, проект привлекал к себе нешуточное внимание, причем, в основном, за счет того, что разрабатывать его взялось европейское отделение Sony Computer Entertainment, а, вернее, одна из ее внутренних студий. Пресс-релизы производили самое приятное впечат-

Графическое оформление игры оставляет желать лучшего.

ление заявленными создателями This Is Football элементами геймплея и упором на пресловутый реализм (мягкий знак обязателен). Надо сказать, что далеко не все задумки были воплощены к релизу, хотя нельзя сказать, что впечатление от игры оказалось очень уж сильно испорчено. Лучшего представителя жанра мы не получили, революции ждать было бессмысленно, а на полки любителей спорта просто лег еще один диск с еще одним неплохим и весьма интересным футбольным продуктом. Неудачным проектом назвать язык не поворачивался ни у журналистов, ни у игроков. Разве что у издателя, пытающегося наваривать на игрушке побольше бабок: успех был достаточно скромным. Впрочем, достаточным, чтобы делать сиквел имело смысл. А потому вполне закономерно, что через некоторое время мы получили «то же самое, только больше» (штамп, но такой верный) в виде игры с незамысловатым названием This Is Football 2. Прямо скажем, публика приняла This Is Football 2 весьма прохладно. В стра-

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Неплохой футболок, способный понравиться как поклонникам серии FIFA, так и упертым «продвинутым» фэнам ISS. Ничего сверхинтересного, но местами вызывает уважение.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Вторая попытка Sony составить конкуренцию FIFA оказалась более успешной (с игровой точки зрения). Тем не менее, это далеко не самый лучший симулятор футбола на планете.





This Is Football 2 - это крепко сбитый сиквел со всеми вытекающими из этого последствиями, включая попытки покорить игрока количеством всевозможных сопутствующих случаю атрибутов.

не-родоначальники футбола игра так и просто провалилась с треском, будто мало кто вообще подозревал о ее существовании. При этом, честно говоря, This Is Football 2 ну никак не производит впечатления (по крайней мере, на меня) отстойного и недоделанного проекта. Тут есть во что поиграть, сразу видно, что солидный фундамент под продуктом имеется, делали его с толком и явно произвели на свет нечто вполне приличное и качественное, понятное дело, на голову превосходящее каких-нибудь недобитых уродцев вроде Michael Owen's World League Soccer и тому подобных экземпляров. Нормальный сиквел, короче.

Первое, что бросается в глаза, когда играешь в This Is Football 2 (как, впрочем, и в первую часть), так это откровенная попытка разработчиков взять классическую схему управления и геймплея, знакомую всем по той же FIFA, и несколько наворотить ее, дабы создать впечатление симуляторности, при этом не заблудившись в своих потугах и не перемудрив, выпустив таким образом продукт переусложненный и малоприспособленный к немедленному приему внутри среднестатистическим покупателем, вскормленным на играх от спортивного отделения Electronic Arts. Многие, наверное, помнят ту же Viva Football, где кнопки управления зачастую приходилось долго и упорно запоминать, чтобы не оказаться беспомощным в борьбе с искусственным интеллектом, лишенным необходимости проделывать подобную операцию. В итоге игровой процесс This Is Football 2 сочетает в себе стандартность и привычность, при этом обладая некоторым запасом дополнительных «фишек», которые вам предлагается усвоить для полноценной игры. То есть, скажем, существует несколько приемов паса и несколько видов подкатов, а выполнять это все приходится иногда в достаточно своеобразной манере, зажимая по паре кнопок. Для кого-то, возможно, это звучит не очень приятно, но на самом деле ничего сложного здесь абсолютно нет. Хотя относительная простота и одомашненность FIFA, признаюсь, мне импонируют

больше. Привычка, видать.

Все имеющиеся в арсенале играющего в This Is Football 2 футбольные хитрости можно посмотреть и, елки зеленые, осмыслить в специально отведенном для этого разделе, выступающем в роли натурального «тutorials», причем весьма удобно сделанного. Можно, конечно, обойтись и «необходимым минимумом», не прибегая к различным ухищрениям и «финтам ушами», но в таком случае придется вам, по всей вероятности, несладко, так как компьютерный оппонент требует к себе привыкания и в любой момент готов порвать вас, как тузик тряпку. Впрочем, не могу сказать, что обо всем этом имеет смысл подробно говорить.

Как уже было сказано, This Is Football 2 - это крепко сбитый сиквел (чего, правда, для достижения коммерческого успеха оказалось, хе-хе, маловато) со всеми вытекающими из этого последствиями, включая попытки покорить игрока количеством всевозможных сопутствующих случаю атрибутов. Примеры? Ну хотя бы огромное количество разнообразных кубков и чемпионатов, участвуя в которых вы украшаете своеобразный «зал славы», где фиксируются ваши успехи. От этого всего, естественно, зависит, насколько вы преуспеваете в открывании всевозможных бонусов, среди которых, представьте себе, есть даже не только стандартный балласт, но и вполне интересные, а подчас и веселые штуки. Взять хотя бы предназначенные к «откупориванию» детские школьные команды!

Короче, поверьте, от того, что вы сыграете в This Is Football 2 вы ничего не потеряете. Солидный игровой процесс, неплохо реализованное управление, интересные задумки - все это смотрится более чем приятно. Но обращаю ваше внимание на то, что если вы пройдете мимо This Is Football 2, не уделив ей ни капли внимания... то вы также абсолютно ничего не потеряете! Обыкновенный середнячок с не особенно ярким графическим оформлением, отсутствием чего-то принципиально нового, а главное - какой-то изюминки, которая, на мой взгляд, присутствует и в FIFA, и в том же ISS.

Александр Щербаков

В ПРОДАЖЕ
С 19 ФЕВРАЛЯ



ЧТАЙТЕ В НОМЕРЕ



Зима... Но, дома тепло, в интернете еще теплее, а уж с нашими советами об улучшении жизни реального компьютерного маньяка, тебе будет совсем жарко. Вот что мы для тебя подготовили:

Продолжаем апгрейдить тачку. Вариант последний - 900\$

Все об AMD-шных камнях

Полный User Manual по постоянию домашней локалки

Приключения Паштета по интернету

Интервью с русскими хак-группами

Тонкости кардинга

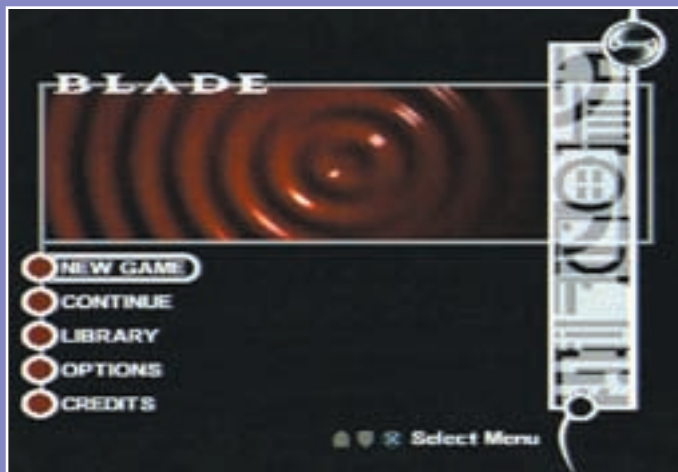
и еще 90 страниц последней свежатинки

Читай вдумчиво!



Blade

О, вампиры - это круто! Вообще, тема зла и нечистой силы последний год доминирует в фильмах и на приставках. Целая лава страшных игр находит своих почитателей и приносит стабильную прибыль.

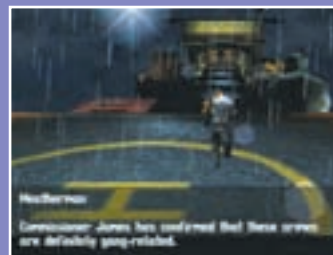
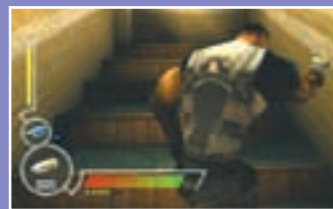


Вот так, мечтая о легких деньгах, и задумали парни в Hammerhead создать еще один ужастик. Но так как с компа после Quake II портировать как-то нечего, пришлось обратиться за идеями к киношникам. И подходящий вариант нашелся сразу - Blade. Фильм, надо сказать, очень славный, да еще герой просто супер. Пополам в нем существуют вампир и человек, но последнего немножко больше, поэтому его оружие - это серебряные пули и меч из того же металла. А уж применить сей арсенал всегда есть на ком. Так что кровь течет рекой, ужасы и сплошной action! Но это в фильме. Игра же получилась довольно-таки скучной. Игровой процесс очень похож на Fighting Force. Хождение по трехмерным уровням,

убивание разномастных врагов с открыванием нужных дверей путем решения нетрудных головоломок. Короче, все старо и нет ничего нового. Единственное, что стоит отметить, так это возможность пинать врага, сбитого с ног, до полного его умерщвления. А так скучно и в сон клонит. Чтобы немного подбодрить играющего, существуют враги. Это такие нехорошие и тупые существа, которые из-за отсутствия мозгов берут не умом (AI), а числом и силой. Например, какой-то полисмен может с ходу всадить в нашего героя обойму патронов, лишив тем самым 88% энергии. И это на первом уровне! Все, что может противопоставить такой жестокости Blade, это меч, немного огнестрельного оружия и, конечно, умение размахивать четырьмя конечностями. Если стрельба и обращение с холодным оружием получается достаточно хорошо, то из-за неумения ходить врукопашную Блэйд будет постоянно получать в табло. Так и хочется упрекнуть программистов, что запомывали о сверхсиле нашего героя. Спасать столь критическое положение будут очень часто разбросанные жизневосстано-



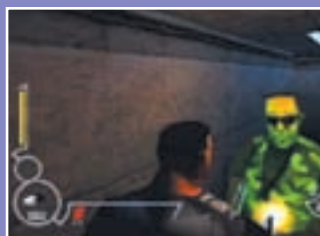
Жанр: action
Издатель/разработчик: Activision/Hammerhead
Количество игроков: 1
Альтернатива: Fighting Force 2, Nightmare Creatures 2



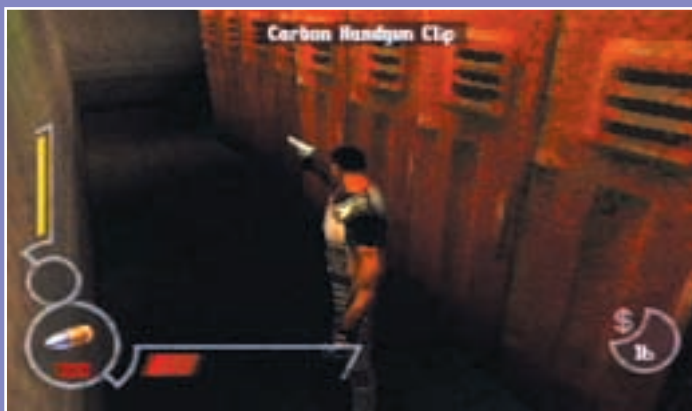
вители. Так что с боевой системой ничего у ребят из Hammerhead не получилось. Похожее мнение можно составить и о графике. Хорошо прорисован и анимирован только главный герой. Движения реальные и плавные. А вот все, что вокруг, выглядит мрачно и темно. Включая врагов, о которых разговор отдельный. Все противники, имеющиеся в наличии, отличаются очень некачественной прорисовкой и убогими движениями. Хотя все можно скинуть на то, что это зомби и прочие предстатели темной стороны, а им и полагается быть такими ужасными. А что делать с уровнями, на которых царит очень темная обстановка? Понятно, что атмосфера фильма заставила авторов пойти на создание мрачной и

давящей на психику графики, но зачем же перебарщивать? Всяческих осветительных приборов присутствует минимальное количество, это для того, чтоб дорогу найти. Пускай вампиры и видят отменно во тьме, но игру делали ведь не для них :). Хорошо, что все призы выделяются на однообразных уровнях яркой подсветкой. Завершить удручающее впечатление об игре призван звук. Стрельба и прочие звуки, издаваемые при стычках с врагами, пусть и присутствуют, но совершенно не вызывают положительных эмоций. Фоновых шумов типа эха от шагов я вообще не слышал. Скорее всего, они заглушались отстойным и повторяющимся музоном, лившимся из динамиков телевизора.

C.J.C.



Темная цветовая гамма способствует созданию мрачной атмосферы игры, а заодно скрывает все недостатки графики.



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Нет, игра по фильму заслуживает большего. Но если вы решите сыграть в нее хотя бы разок, то ничего плохого с вами не случится. Даже может понравиться.

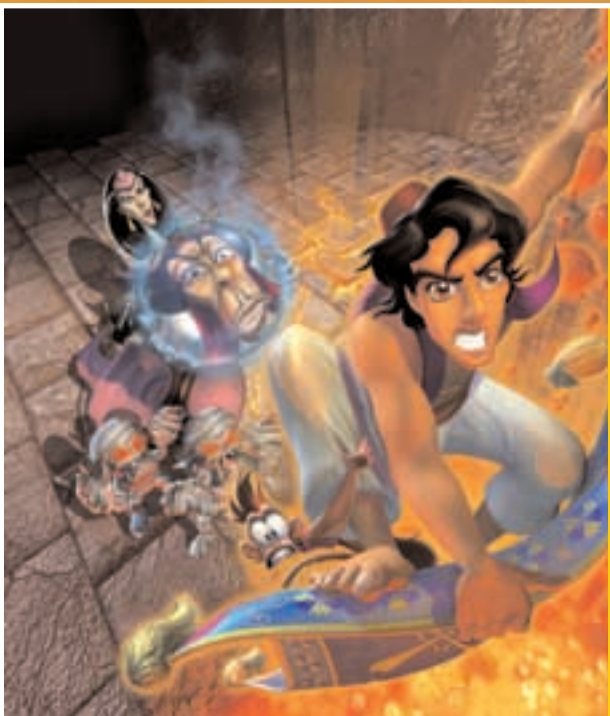
ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.8

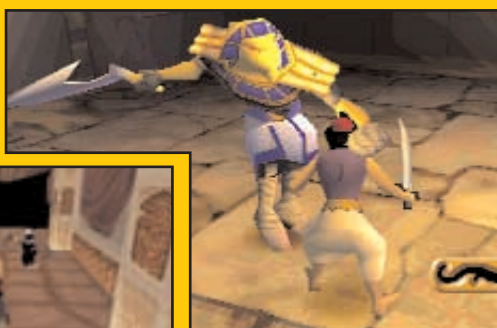
СЛОВО РЕДАКТОРА

Еще один продукт, подтверждающий давнее правило, исключющее появление хороших игр, сделанных по одноименным фильмам. Однако, Blade все же смогла попасть в чарты, хоть и российские.



Aladdin in Nasira's Revenge

А, а-а-а... АПЧХИ! Простите, аллергия на нафталин. Сегодня, дорогие ребята, мы вновь в гостях у дедушки Уолли. Знаете, что придумал этот весельчак? Он залез в темный чулан, достал оттуда пару искусанных молью, но еще бодрящихся героев и сделал с ними много-много разноцветных игрушек для PlayStation. И сегодня, дружок, дедушка Уолли и «ОПМ» познакомят тебя с приключениями отважного Аладдина.



Жанр: 3D action/adventure
Издатель/разработчик:
 SCEE/Argonaut
Количество игроков: 1
Альтернатива: Donald Duck Quack Attack



Восемь лет минуло с тех пор, как досточтимый Аладдин, да ниспослел Аллах ему вечную радость, заточил неверного Джафара в землях, откуда нет возврата, и вот тьма вновь распростила крылья над мирным городом Аграбой. Насира - сестра недостойного колдуна, да не будет вовеки произнесено его имя, решила освободить его, используя семь священных артефактов, волей всевышнего раскиданных по всей Аграбе. Но пусть трепещет недостойная, ибо самый досточтимый из Аладдинов пришел, чтобы остановить ее. Но (о, горе!) в самый ответственный момент боги лишили Аладдина разума, сделав его рабом гнусного шайта-

на Хвостатого Джойпада, и только ты, мой друг, можешь спасти его. Однако знай, джойпад не зря слывет сильнейшим среди шайтанов: чтобы укротить его, требуется большое умение (на моей памяти, ни один акасал младше 7 лет от роду не сумел этого сделать). В содружестве с меньшим шайтаном Камерой Джойпад зло шутит над игроками, ибо неразумный Аладдин всегда считает, что прямо - это то направление, куда смотрит камера, а она, неверная, смотрит на все четыре стороны света, кружа вокруг, словно недостойная муха, заставляя игрока бегать вслед за ней кругами, хотя и надлежит ему бежать вперед. Однако не теряй веры в Аллаха, мой друг, и не успеешь

Да, это вам не Prince of Persia 3D, хотя в чем-то они и похожи.

ты произнести и сотни страшных проклятий, как джойпад покорится тебе. Но не расслабляйся, ибо впереди ждут тебя новые муки. Не сумев сломить твои пальцы, злодеи будут смущать тебя нелепыми картинками Аграбы, искаженной ложными видениями, которые ученые люди именуют багами. Не позволяй же сомнениям закрасться в душу, ведь впереди тебя ждут встречи с верной мартышкой Абу (коей ты тоже сможешь управлять), возлюбленной Жасмин, могущественным Джином и хитрыми головоломками, достойными мудрейших из мудрецов. Заморские торговцы говорят, что именно здесь правверные узрят истинный лик Nasira's Revenge. Мой друг, не дай их сладкоголосым речам одурачить себя, но и не впадай в тщетную ярость, проклиная управление и графику. Помни, истина всегда лежит за гранью зримого. Так закрой же глаза, найди заветную кнопку «power» и выключи приставку, ибо ты достоин лучшей сказки.

(не)Заслуженный акын «ОПМ»,
 Алексей Ковалев
happosai@mail.ru

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Определенно, Nasira's Revenge - это не триумфальное возвращение Аладдина на приставки. Но тогда что же это? О, небеса! Это же средняя игра для средних игроков! Вай-вай, спасайся кто может! И да поможет нам всемолюбивый Аллах.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

5.6

СЛОВО РЕДАКТОРА

Присоединяюсь к мнению автора. Шайтан камера и другие мелкие бесы вкупе с бедным графическим оформлением погубили еще одну игру от Диснея.

MOTO Racer WORLD TOUR



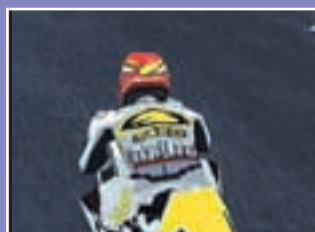
...а еще бывает так. Когда Lunar надоед до чертиков, в холодильнике кончилось пиво и Покемон отменяют на неделю. Мир летит в тартарары, а спасают только мотогонки. До недавних пор моей любимцей была Road Rash (черт, в нее я готов играть даже на Mega Drive), но редактор сказал, что это уже не стильно, стильно ныне Moto Racer, и на нее я должен немедленно взглянуть и написать о том, какой это рулез. Что я, собственно, и делаю.

Спортсменом можешь ты не быть, но чемпионом стать обязан!

Жанр: мотогонки
Издатель/разработчик: SCEE/Delphine
Количество игроков: 1-2
Альтернатива: Ducati Racing



В чем прелесть гоночной игры? Не знаю, но Delphine считает, что в Championship (и не она одна, кстати). Так что рассказ об оном неизбежен. Понятное дело, задача максимум - порвать всех и вся, приехав первым, где только можно, вытащив тем самым все секретные режимы и т.д. Собственно, начинается все с выбора одной из восьми вымышленных команд и участия в чемпионате. Рутинные подробности этого процесса я, пожалуй,



опущу. Отметить стоит лишь постоянно прогрессирующий уровень сложности (меня, как ребенка, «вынесли» уже на четвертой трассе) и впечатляющие возможности по апгрейду мотоцикла. Причем простой заменой деталей на более совершенные все не ограничивается, с мотоциклом можно творить чудеса, начиная от выбора покрышек и заканчивая подбором передаточного числа для каждой передачи КПП. И хотя, на мой взгляд, это уже пере-

бор, многим, знаю, именно это в подобных играх и нравится. Вообще, игровой процесс World Tour достаточно разнообразен: во-первых, гонки подразделяются на кроссовые и шоссейные (что, соответственно, означает два класса мотоциклов), да в игре еще и целых четыре вида соревнований: supercross, motocross, street racing и race track, и еще столько же дается за успешное прохождение, traffic - гонка по городу в час пик, трюковый freestyle, прыжки через препятствия на время - trial и, наконец, безбашенный тест на скорость dragster. Скажем так, достойный набор, и, кстати, все вышеупомянутые развлечения доступны и для двух игроков, за что в графу gameplay добавляется дополнительный балл.



Мотоцикл и джойпал: найдите три отличия.

Новый Moto Racer Delphine хотела сделать прежде всего реалистичным. Оцифрованные с реальных трасс, детальная проработка окружающего мира, максимально правдивые персонажи, мотоциклы и, самое главное, новая физическая модель игрового мира, в совокупности дающие игре тот самый истомый реализм. Однако если вы спросите меня, стала ли игра реалистичней, я отвечу, что нет. Увлекательней - несомненно, реальней - не думаю, и мне это по душе. Moto Racer снискала популярность благодаря динамичному, аркадному игровому процессу, и превращать серию в Gran Turismo - последнее, что стоило сделать Delphine, и она это знает не хуже, чем мы с вами.

World Tour по-прежнему быстра и интуитивна, на освоение в игровом мире требуется не более пятнадцати минут. А физическая модель являет собой, на-





Как вы видите, ничем особенным графика в WT не отличается.



Столкновение в World Tour не обязательно означает падение - все зависит от вашего мастерства, везения и стечения обстоятельств. Также часть успеха стоит отнести на счет управления.



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Что есть Moto Racer WT? Мотоциклы, асфальт, рекламные щиты, грязные перелески и снова мотоциклы. Что еще? Еще все быстро, красиво и по-настоящему нескучно. От души рекомендую.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.4

СЛОВО РЕДАКТОРА

Как и все прошлые части серии, эта игра отличается весьма неплохой графикой и несложным, захватывающим игровым процессом. Не стоит забывать и о такой фишке, как режима для двух игроков.

верное, самый удачный компромисс между симуляцией и аркадой, виденный мной на день сегодняшний. Управляется мотоцикл играючи, но вместе с тем требует свою толику мастерства, чтобы удержаться на трассе или вписаться в особенно мудреный поворот. Отдельного упоминания заслуживает система контроля за столкновениями. Достаточно гибкая, она являет собой реальный шаг вперед от стандартного «задел - упал». Столкновение в World Tour не обязательно означает падение - все зависит от вашего мастерства, везения и стечения обстоятельств. Также часть успеха стоит отнести на счет управления. Честно говоря, тут даже комментировать нечего: сев за приставку, про джойпад в руках просто забываешь, что, на мой взгляд, главный признак грамотного

управления. Выводы делайте сами.

Как прекрасен этот мир, посмотри!

Вообще-то, описывать графику - занятие пустое, скриншоты с задачей справляются лучше, чем слова. Однако надо же мне о чем-то писать? Кроме того, где как не здесь я могу притвориться умным, ввернув пару-тройку мудреных словечек (антиалиасинг или клиппинг, например)? Для World Tour Dolphin написала новый графический движок с улучшенным визуальным рендерингом и продвинутой системой динамического моделирования. Это позволило художникам повысить качество текстур и создать персонажей, нормально выглядящих и двигающихся (использовалась фирменная технология Inverse Cinematic). Презентуется все в толковом

разрешении 512x256, с понтным mip mapping эффектом и скоростью анимации 30 кадров в секунду. Или, если говорить проще, выглядит игра прилично. Отличные модели мотоциклов и персонажи, довольно плавная анимация и никакие (дурные, в смысле) фоны. В общем, на уровне возможностей PlayStation, но не более того. Еще можно добавить пару слов о звуке. Шум двигателей оцифровывался с реальных мотоциклов, и, возможно, от этого все мотоциклы в игре звучат одинаково. Различаясь исключительно тем, что одни «визжат», а другие «рычат». А музыка в игре, между прочим, «студийного качества» (цитата из пресс-релиза). Чего, однако, на моем «Самсунге» совершенно не чувствовалось. Так, обычный гитарный поп и довольно невыразительный, замечу, но со временем привыкаешь и даже (О Боже!) начинает нравиться. В общем, годится, ставим семерку по обоим пунктам и закрываем тему.

Как же хорошо, дописав наконец статью с чистой совестью вернуться к Lunar'у, пиву и Покемону... Эй, постойте-ка, а вы почему все еще здесь? Какие такие комментарии?! No, no «It's not me, it's dumb owl who do it!» ((c)Lunar). Жалуетесь ведь в письмах, дескать, в мнении автора все уже написано, так что не стану лить из пустого в порожнее. Хотя если окажетесь в магазине, обратите внимание, оно того стоит.

Сам себе гонщик,
А. Ковалев
<happosai@mail.ru>

У меня всегда вызывали трепетание игры, в которых обыгрывается реальная жизнь. А если все замешано на спорте, то за игрой можно просидеть очень долго.

Жанр: спорт
Издатель/разработчик:
Codemasters/Codemasters
Количество игроков: 2
Альтернатива: Knockout Kings
2001, HBO boxing.



Сия игра не стала исключением и захватила мое внимание на пару недель, пока я ее не прошел полностью. Ничего в этом из ряда вон выходящего нет, ведь в ней все точно повторяет мир спорта, который царит вокруг ринга. Все завязано на том, что вам придется выступать в роли менеджера и тренера начинающего боксера. Вы - это Mike Tyson. Прикольно, да? Вот и будете тренировать и воспитывать пареньку, гоняя его в тренажерном зале. Когда понадобится, вы будете выходить на ринг в роли обучаемого и бить чужие кочаны увесистым кулаком в перчатке. Так сказать, ваяя

Mike Tyson Boxing



себя подобного. Жаль, что это происходит в основном при помощи различных таблиц и меню. Задача минимум - подняться со дна табеля рангов на первое место, став тем самым чемпионом. Мне такое положение дел напомнило достаточно старую игрушку - Best of the Best, которую геймеры со стажем должны помнить.

Очень удалось мочилово на ринге. Боксер может наносить несколько видов ударов сам и уворачиваться от встречных. При недолгой задержке кнопки получается мощный удар, который снимет у оппонента в два раза больше энергии. Только вот бить получается на близкой дистанции, так называемом расстоянии «клинча». Отсутствуют удары вытянутой рукой, все одни хуки. Зато все динамично и быстро. Иногда только решишь идти в атаку, а уже лежишь в нокауте. Вот только куда делся фирменный прием откусывания уха? Графика однако также неплоха и радует своей проработкой. Красивый ринг на котором есть растягивающиеся канаты, зал растворяющийся в полумраке, все это неплохо, но могло быть и лучше. О трехмерных моделях боксеров можно сказать то же самое. Да, все ролики в игре выполнены на движке игры. Сделано это немного не обычно, но вполне пристойно. Стоит сказать пару слов и о камере. Не знаю, как в голову разработчикам пришла здравая мысль нацелить взгляд видеоска-телей на боксеров сверху, но следует признать, что это было умное решение. Все как на ладони, ничего не загоразживается, видно



К сожалению, Тайсон в этой игре разучился откусывать уши, а жаль.



без всяких помех, какие удары наносит противник и в какую сторону легче уклонится от них. Но я привык искать изъяны во всех играх, вот нашел и здесь. Ложкой дегтя можно считать низкий уровень сложности. Конечно, для новичков видеоигр это будет очень кстати, но, с другой стороны, проходить игру при желании и упорстве за один вечер тоже не дело. Нельзя пропустить еще один очень любопытный факт, из-за которого, собственно, и была затеяна статья. Все вы помните игру Prince Naseem Boxing, про которую мы рассказывали в прошлом но-

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Mike Tyson boxing несомненно должен заинтересовать поклонников бокса хорошей проработкой геймплея и прекрасной атмосферой состязаний. А еще тех, кому просто нравятся подобные игры.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

6.6

СЛОВО РЕДАКТОРА

Все, что было сказано про Prince Naseem Boxing в прошлом номере остается в силе. Нормальная графика, простенький геймплей. Напоминаю, что абсолютно одинаковые игры, будьте внимательны при покупке.

мере журнала. ВНИМАНИЕ!!! Это абсолютно одинаковые игры. Ну, примерно на 97%. Все различия сводятся только к названию, паре персонажей и, конечно, заставкам. Все режимы осталось на своих местах: practice, showcase и собственно world. Судя по всему, Codemasters, которая давно рвется на американский рынок, просто решила выпустить для заокеанских геймеров более понятный для них продукт. Очень грамотный шаг, вряд ли в Америке кто-нибудь знает о существовании Prince Naseem. Другое дело Mike Tyson.

С.С.С.

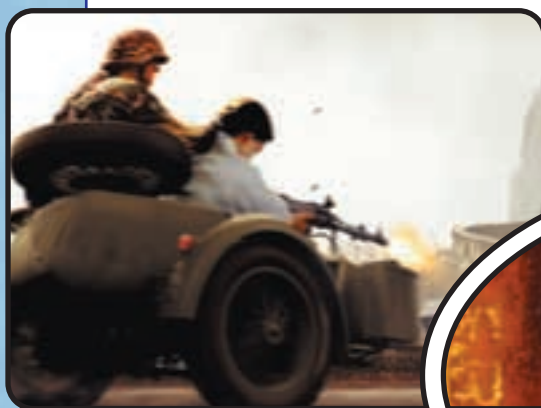


TAKTUKA

52

Medal of Honor: Underground

52



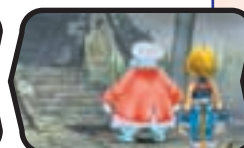
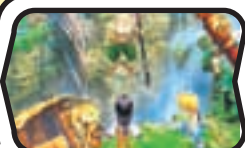
Вместо американского диверсанта, заброшенного в тыл врага, на этот раз нам придется провести к финалу игры прекрасную активистку французского сопротивления.



58

Final Fantasy IX

58



Вот мы и добрались до второго диска, однако дойти до его конца так и не смогли. Путешествие наших героев приостановилось в деревне Черных Магов.

PlayStation

Medal of Honor: Underground

Роман Стефанцов
rstef@mail.ru

Возможно, мы немного задержались с прохождением очередной части МОН. Но лучше поздно, чем никогда. Однако, игра полна секретов, и мы постарались их как можно подробнее описать.

Миссия #1: OCCUPIED

Уровень #1

Midnight Rendezvous: Paris May 10, 1942.

Цели миссии:

1. Встретиться с Jacques.
2. Открыть ворота гаража.

Вы начнете свою антифашистскую деятельность на улицах Парижа. Пройдите прямо до фонтана. Вокруг него ходит полиция. Убейте его точным выстрелом в голову. Двигайтесь прямо по улице, по пути уничтожая жандармов. Придя к мосту, повернитесь направо и возьмите при необходимости аптечку. Сразу за мостом будет небольшой парк. Пройдя по аллее, вы выйдете к Эйфелевой Башне. Застрелите двух пат-



рульных и идите налево. У опоры башни вас поджидает Jacques. Следуйте за ним (о врагах можете не беспокоиться). Добежав до здания с колоннами, подождите, пока ваш напарник откроет дверь, а затем заходите внутрь. При взломе следующей двери прибегут солдаты, которых необходимо в срочном порядке нейтрализовать. Оказавшись в гараже, подойдите к выключателю и откройте ворота. Выбегайте во двор и бегите налево в тоннель (Jacques'у уже не помочь).

Уровень #2

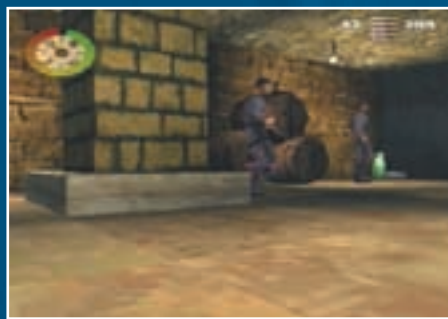
Amongst the Dead: Paris May 10, 1942.

Цели миссий:

1. Уничтожить входы в катакомбы.
2. Найти документы.

Возьмите патроны для автомата и спускайтесь вниз по лестнице. Убейте часового. Двигайтесь прямо по коридору. Дойдя до большого зала с саркофагом, перестреляйте всех нацистов и продолжайте исследование катакомб. На развилке поверните направо. Убейте курящего солдата и соберите все предметы. Возвращайтесь обратно и идите прямо. Поднимайтесь вверх по лестнице. Застрелите агента за завалом и установите первый заряд взрывчатки (пульсирующий красный квадрат). Спускайтесь вниз и следуйте дальше, по пути уничтожая вражеские отряды. На следующей развилке возьмите слева аптечку и патроны. Поверните в первый коридор справа. Уничтожьте охрану и поднимайтесь по лестнице. Пригнитесь, чтобы пролезть в секретное помещение, где вы сможете найти документы и еще несколько полезных вещей. Вернитесь к тому месту, где вы повернули направо, и двигайтесь дальше. В небольшом зале застрелите солда-

та, стоящего наверху. Лезьте по лестнице и взорвите второй вход в катакомбы. Бегите в следующий коридор, по пути убивая эсэсовцев и собирая полезные предметы. Поднявшись наверх, вы снова окажетесь у развилки. Возьмите справа большую аптечку и патроны, а затем идите налево. Уничтожьте последний вход в катакомбы (слева) и бегите



прямо. Оказавшись в большом зале, набитом фашистами, можете вступить с ними в бой, либо пробежать мимо (тогда вы лишитесь драгоценных трофеев). Выйдя на свежий воздух, разделайтесь с очередной порцией врагов и найдите автомобиль, который увезет вас с этого уровня.

Уровень #3

Without a Trace:

Saint-Marie Des Champs May 10, 1942.

Цели миссии:

1. Уничтожить бумаги.
2. Уничтожить два грузовика снабжения.
3. Спрятать типографский станок.
4. Найти и использовать противотанковые орудия.

Пройдя немного вперед, убейте двух охранников за ящиками. Выходите из полуразрушенного собора на улицу. Слева возьмите бутылки с зажигательной смесью и патроны для автомата. Продвигайтесь вперед по улице, убивая прихвостней нацистов. У баррикады поверните направо и зайдите внутрь дома. Разделайтесь с солдатами и уничтожьте первый ящик с доказательствами. Расстреляв большие коробки, вы сможете взять дополнительные патроны. Выходите с другой стороны дома на улицу. Расстреляйте фашиста за баррикадами и идите направо за ограждения. Выйдя на площадь, убейте еще





двух врагов. Зайдите в дом слева и поднимитесь на второй этаж. Застрелите полиция. Подойдите к коробке и нажмите на кнопку «действия». Появится пулемет, из которого вам нужно уничтожить грузовик, стоящий внизу. Далее бегите в проход слева от грузовика. Расстреляв охрану, соберите все предметы и ползите в проход в стене. Слева будет еще один ящик с доказательствами. Когда вы его уничтожите, на шум сбежусь солдаты. Убив их, выходите через калитку и следуйте налево, уничтожая живую силу противника. Спускайтесь в подвал. Взорвите коробки, в которых лежат аптечки и патроны. Поднимайтесь наверх. Заходите в будку напротив вас и активизируйте еще одну коробку с пулеметом. Аннигилируйте всех фашистов в округе, а затем идите дальше. Найдя второй грузовик, поднимитесь наверх по лестнице и уничтожьте его из пулемета. Как только грузовик и охрана будут уничтожены, спускайтесь вниз. Бегите в проход, находящийся за грузовиком. Оказавшись в тупике, зайдите в дом слева и уничтожьте последний ящик с доказательствами. В здании напротив находится типографский станок. Выстрелите по веревке, чтобы накрыть его ящиком. Направляйтесь к воротам.

Уровень #4

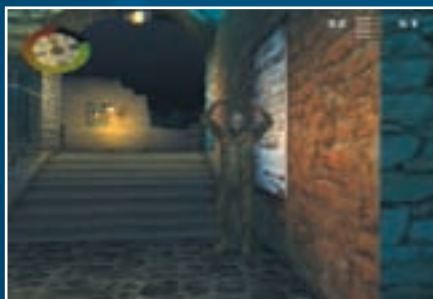
Tread Carefully:

Saint-Marie Des Champs May 10, 1942.

Цели миссии:

1. Найти гранатомет.
2. Уничтожить танки.

Сверните за угол и застрелите солдата (не обращайте внимания на его беспомощность). Займите огневую точку и уничтожьте всех пехотинцев и танк. Затем бегите по улице, попутно расправляясь с нацистами. Поднимайтесь по лестнице и возьмите из ящика гранатомет. Спускайтесь через небольшой лаз вниз. Займите огневую точку. Что делать дальше - вы уже знаете. Перебив всех в округе, пройдите немного вперед и



поднимайтесь наверх по лестнице. Приготовьтесь к бою... Вам необходимо уничтожить два танка и целую армию пехотинцев. Используйте лестницу как укрытие, время, от времени вылезая и постреливая из фаустпатрона. Выходите в ворота.

Миссия #2: Hunting the Desert Fox

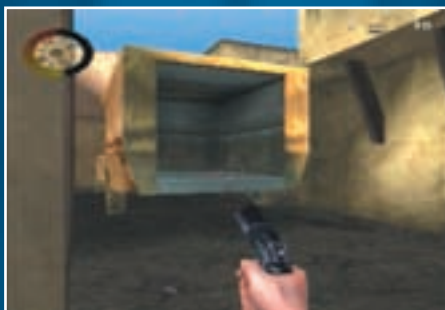
Уровень #1

Casablanca, Morocco: November 5, 1942.

Цели миссии:

1. Сбежать из отеля.
2. Найти досье.
3. Найти карту.
4. Сбежать из города.

Соберите все патроны в номере и аптечки (если вы играете на hard'e) и выходите в коридор. Перестреляйте всех врагов и спускайтесь вниз (если хотите сделать это красиво, то выстрелите по люстре). Бегите в проход, который ведет на улицу. Выбравшись из отеля, двигайтесь направо. Зайдите в небольшую каморку и возьмите внутри нее патроны и аптечки. Продолжайте идти по улице, сметая все на своем пути. Спустившись вниз, зайдите в дом и возьмите папку с документами. Топайте вперед. Зайдя в тупик, соберите патроны и аптечки, а затем пройдите немного назад и зайдите в одно из зданий. Снова выйдя на улицу, бегите прямо, иногда заглядывая в дома, находящиеся по бокам (там можно найти полезные предметы). Добежав до больших ворот, открой-



те их и следуйте вперед, расстреливая по пути вражеских солдат. Спустившись вниз по лестнице, пройдите через дом и двигайтесь все время прямо, пока не попадете в сооружение, похожее на дворец. Найдите внутри карту и спускайтесь вниз. Далее - по прямой до спасительного грузовика.

Уровень #2

Lighting the Torch:

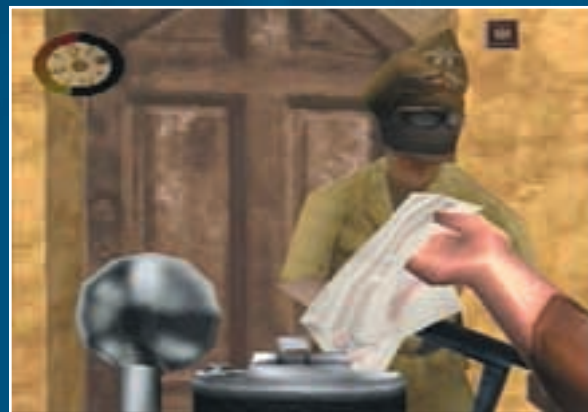
Moroccan Desert, November 5, 1942.

Цели миссии:

1. Найти судовые записи.
2. Забрать фотоаппарат.
3. Включить радиомаяк.

Выйдите из грузовика и продвигайтесь вперед, попутно уничтожая вражеских пехотинцев. Пройдя через длин-

ный лабиринт из коробок, вы выйдете к небольшому укреплению. Снимите часовых со стены и зайдите в домик. Внутри пустите пулю в лоб нацистскому офицеру и возьмите из ящика документы. Выйдя на улицу, вы увидите, что ворота открылись, и появились новые штурмовики. Разделавшись с ними, проходите внутрь укрепления. Пройдя его, постарайтесь с как можно меньшими потерями убить всех врагов на улице. Поднимайтесь по лестнице на балкон и заходите внутрь отеля. Закройте журнальницу в ванной и возьмите с тумбочки ее документы



и фотоаппарат. Выходите в коридор. На развилке сначала идите налево и соберите патроны и аптечки, а затем направо. Дойдя до двери, покажите свое удостоверение охраннику, чтобы он пропустил вас. Во дворе еще раз предъявите свои документы и заходите в открывшийся проход. Поднимайтесь по лестнице. Наверху включите радиомаяк, стоящий на столе. Проходите в следующую комнату. Убейте офицера и прыгайте в окно.

Уровень #3

Burning Sands: Moroccan Desert, November 5, 1942.

Цели миссии:

1. Проникнуть на склад.
2. Найти бомбы.
3. Уничтожить танкеры.
4. Сфотографировать документы.

Не выпуская из рук фотоаппарата, идите вперед. Поднимайтесь наверх по лестнице к часовому. Предъявив ему пропуск, спускайтесь вниз. Выйдя из башни, держитесь левой стеной: по ней вы выйдете к следующему контрольному пункту. Очистившись в помещении, похожем на казарму, следуйте по правому проходу. Найдите единственную незапертую дверь и проходите в комнату. Используйте пистолет с глушителем, чтобы нейтрализовать офицера. Возьмите в руки фотоаппарат и сфотографируйте документы, лежащие на столе. Возвращайтесь к выходу и следуйте в левый проход. В конце коридора слева стоит солдат. Убейте его и с помощью пистолета откройте дверь справа. Подобрав все необходимое, продолжайте свой путь. Спустившись в подвал, любым способом избежите

Полезные советы:

- 1 Во время боя используйте боковые шифты R1 и R2, чтобы уклоняться от вражеского огня.
- 2 Старайтесь целиться противнику в голову, чтобы убить его с первого выстрела.
- 3 Обыскивайте все закоулки и уничтожайте все коробки, чтобы найти дополнительные боеприпасы и аптечки.
- 4 Чтобы получить при прохождении уровня наивысший рейтинг, старайтесь уничтожать всех врагов (при наименьшей потере здоровья и патронов).
- 5 При перестрелках используйте кнопку L2, чтобы прятаться за различными сооружениями.

- 6 Каждый раз проверяйте тела убитых противников, чтобы найти у них полезные предметы.
- 7 При большом скоплении врагов используйте оружие массового поражения: фаустпатрон, гранаты, бутылки с зажигательной смесью.
- 8 При бое с мотоциклистами целитесь в того, который сидит за рулем.
- 9 При бое с танками старайтесь все время двигаться: так у вас будет больше шансов не быть разорванными на куски.
- 10 Чтобы не быть застигнутым врасплох, прислушивайтесь к вражеским шагам и гулу техники.

от двух солдат. Подойдите к двери и отстрелите замок. За дверью находится склад с боеприпасами. На полках вы найдете необходимые бомбы. Теперь поднимайтесь на поверхность. Предъявив документы, прыгайте вниз. Перебейте всех фашистов и взорвите первый танкер (необходимо залезть на цистерну). Двигайтесь к следующему грузовику. Сначала снимите часовых наверху. Если вам необ-



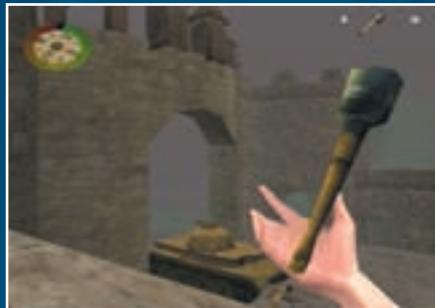
ходимо пополнить здоровье, то залезьте на машину, а с нее прыгните на выступ, где лежат аптечки. Уничтожьте второй танкер и бегите вперед. Пройдя через башню и оказавшись внутри каменного сооружения, разделайтесь со всеми врагами и выходите на улицу. Взорвите последние два танкера и идите в башню.

Уровень #4

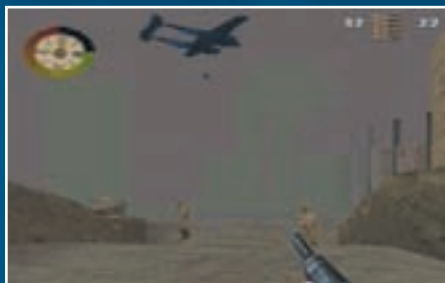
*Ally in the Desert: Moroccan
Desert November 5, 1942.*

Цели миссии:

1. Уничтожить три зенитные батареи.
2. Включить посадочные огни.
3. Сбежать из Марокко на самолете.



Поднимайтесь наверх. Соберите с полка аптечки, патроны и гранаты. Выходите на свежий воздух. Внизу ездит вражеский танк, который необходимо закидать гранатами. Как только машина будет уничтожена, спускайтесь вниз по вин-



товой лестнице. Бегите все время прямо, по пути уничтожая пехотинцев. Если возникла нехватка боеприпасов, то у разлома в стене поверните налево и зайдите в башню. Продолжайте продвигаться вперед. Добежав до первой зенитной батареи, взорвите ее с помощью гранат и займите огневую точку, чтобы вывести из строя танк. Разделавшись со всеми врагами, направляйтесь в сторону моста. Сразу за ним вам предстоит нешуточный бой. Советую сразу же захватить противотанковый пулемет и «косить» все в округе. Когда нацисты будут повержены, взорвите вторую зенитку и двигайтесь дальше. Тем же способом нейтрализуйте последнюю зенитную батарею. Проходите за ограждения в здание. Поднимайтесь на третий этаж, по пути расстреливая штурмовиков. Нахав на рычаг, включите посадочные огни. Внизу открывается дверь, через которую можно попасть на взлетную полосу. Садитесь в самолет.

Медаль за отвагу:

Foreign Legion Badge

Чтобы получить эту медаль, вы должны пройти три уровня из четырех с наивысшим рейтингом.

Секрет за прохождение миссии:
пули ricochetят от стен.

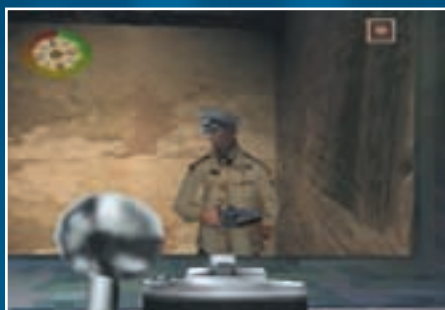
Миссия #3: Undercover in Crete

Уровень #1

Getting the Story: Crete June 12, 1942

Цели миссии:

1. Найти пропуск #1
2. Найти пропуск #2
3. Найти пропуск археолога.
4. Сфотографировать карту.
5. Найти график.



Получив управление героиней, подойдите к окну, за которым сидит немецкий офицер, и предъявите ему удостоверение. Пройдите немного дальше и застрелите из пистолета охранника. Разбейте все коробки, лежащие на полу. Среди их обломков вы найдете патроны и первый пропуск. Через отверстие в стене лезьте в следующую часть склада. Заберитесь на лестницу из коробок и прыгните на ящики внизу, чтобы взять патроны для автомата. Выходите на улицу. Не вмешивайтесь в перестрелку между нацистами и заключенными. Зайдя в дом прямо по ходу, найдите вторую часть удостоверения и бегите дальше. Оказавшись в тупике, зайдите в дом справа и соберите патроны, а затем следуйте на-

лево. Дойдя до продуктовой лавки, пригнитесь и ползите в отверстие в стене. Посетите строение, в котором ходит вражеский офицер. Убейте его и снимите со стены график снабжения. Продолжайте продвигаться вперед. В конце улицы внутри дома сфотографируйте карту, висящую на стене, и возьмите пропуск археолога. Садитесь в грузовик.

Уровень #2

What Lies at Knossos: June 12, 1942.

Цели миссии:

1. Убить нацистских археологов.
2. Найти документы.
3. Собрать реликвии.
4. Уничтожить боеприпасы.
5. Проникнуть в бункер.

Спускайтесь в подземелье. Бегите вперед, показывая охранникам документы, либо незаметно устранив их с помощью пистолета с глушителем. На развилке двигайтесь прямо. Нейтрализуйте первого археолога и пройдите в зал с двумя солдатами. Застрелите их и уничтожьте ящики, стоящие на полу. За дверью убейте еще двоих археологов и возьмите из ящиков реликвии. Возвращайтесь на развилку и идите в следующий проход. Дойдя до ящиков, взорвите их вместе с охраной. Прой-



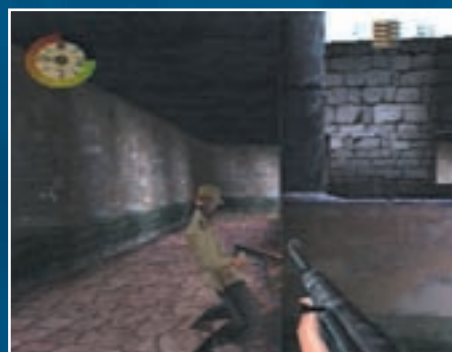
дите за дверь и устранив археолога и приставленного к нему офицера. Найдите листовки и следуйте дальше. На еще одной развилке сначала идите прямо, убейте археолога и возьмите реликвии, а затем поверните направо. Внизу ликвидируйте последнего археолога и поднимайтесь наверх. В небольшом помещении соберите боеприпасы и аптечку. Пройдя по подземному коридору, взорвите ящики с припасами и поворачивайте направо. Возьмите из ящика последнюю реликвию. Возвращайтесь обратно в зал, где вы уничтожили ящики, и выходите из уровня (с боем).

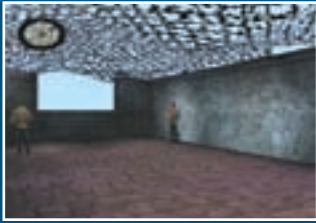
Уровень #3

Labyrinth: June 12, 1942.

Цели миссии:

1. Проникнуть в бункер
2. Уничтожить артиллерию.
3. Найти комнату связи.
4. Уничтожить радиооборудование.





Спустившись вниз, перестреляйте охрану (чтобы сделать это с минимальными потерями, стреляйте по лампам). Пройдя до конца коридора, откройте дверь, и вы обнаружите комнату со связным оборудованием. Уничтожьте его. Теперь спускайтесь вниз. Разделавшись с несколькими фашистами, бегите все время прямо по коридору, уничтожая многочисленных штурмовиков. На развилке поверните налево и заходите в открытый проход. Пройдя до конца, вы найдете две артиллерийские установки. Взорвите их и выходите с уровня.

Медаль за отвагу: Photograph of Ruins at Knossos.

Чтобы получить эту медаль, вы должны пройти две миссии из трех с наивысшим рейтингом.

Секрет за прохождение миссии: быстрая перезарядка.

Миссия #4: Wewelsburg: Dark Camelot

Уровень #1

Ascend to the Castle: September 19, 1943.

Цели миссии:

1. Найти лом.
2. Найти плоскогубцы.
3. Уничтожить радио.
4. Захватить канатную дорогу.
5. Заблокировать тормоза.
6. Отключить пульт управления.

Убейте дремлющего солдата справа, а затем еще двух справа и бегите вперед, через мост до небольшого домика. Внутри поднимитесь на второй этаж и возьмите ломик (в ящиках можно найти боеприпасы). Выходите на улицу и обойдите сарай со стороны забора: под ним есть дырка, в которую вам необходимо пролезть. С другой стороны, вы увидите еще один дом. Перестреляйте солдат возле него и заходите внутрь. Незаметно нейтрализуйте писающего офицера SS. Пополнив боекомплект, двигайтесь дальше по железной дороге. Дойдя до станции, снимите часово-



го, стоящего на дозорной вышке. Поднимитесь на вышку и возьмите снайперскую винтовку. Потренируйтесь в стрельбе по фашистам, бегающим внизу. Затем следуйте прямо вдоль забора. Убейте солдата на вышке и идите направо. Пробежите мимо моста (пока нам туда еще не надо). Вы выбежите к радиостанции. Уничтожьте передатчик и направляйтесь к мосту. Перейдя через него, зайдите в здание и ликвидируйте всю охрану. Спуститесь в подвал и возьмите со стола плоскогубцы. Подойдите к пульту управления подъем-



ником и с помощью лома заблокируйте тормозной механизм. Используя плоскогубцы, перережьте кабель, чтобы открыть двери. Бегите внутрь кабины.

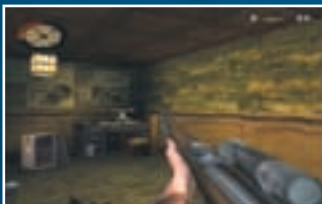
Уровень #2

Valhalla: September 19, 1943.

Цели миссии:

1. Попасть в замок.
2. Найти нож Абрахама.
3. Найти взрывчатку.
4. Взять содержимое сейфа.
5. Найти Valhalla.

Выходите из подъемника и следуйте до замка, по пути снимая часовых. Заходите внутрь. Пройдя немного вперед, подавите сопротивление охраны. Если необходимо пополнить здоровье и боекомплект, идите направо на второй этаж. Заходите в ворота со свастики. Вы окажетесь на развилке. Сначала ползите в проход слева. Возьмите содержимое сейфа и возвращайтесь обратно. Заходите в дверь, находящуюся в центре зала. Среди экспонатов найдите кинжал Абрахама и выходите в коридор. Бегите в единственный неисследованный проход. Спустившись в подвал, найдите секретный лаз в полу. Уничтожьте статуи рыцарей, до того как они начнут двигаться. Установите взрывчатку на двери сейфа и отбегите подальше. После взрыва возьмите содержимое сейфа и поднимайтесь вверх. Идите прямо по коридору. Загля-



дывайте в открытые комнаты: в них можно найти полезные предметы. Дойдя до двери со свастикой, откройте ее и застрелите нескольких рыцарей. Выходите на улицу. Бегите в следующий проход, перебейте охрану и спускайтесь вниз. Откройте дверь. Расстреляйте рыцарей и подойдите к двери.



(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312

\$499.00

Только 8 Марта

на все заказы, поступившие от прекрасной половины человечества предоставляется **СКИДКА 8%**

\$79.99	 (US) Unreal Tournament	\$79.99	 (US) Fantavision	\$79.99	 (US) ESPN X Games Snowboarding	\$79.99	 (US) Kessen
\$79.99	 (US) Dead or Alive 2: Hardcore	\$79.99	 (US) Ridge Racer V	\$79.99	 (US) Summoner	\$79.99	 (US) Oni
\$79.99	 (US) TimeSplitters	\$79.99	 (US) Big SSX Snowboard Supercross	\$79.99	 (US) Tekken Tag Tournament	\$79.99	 (US) Midnight Club: Street Racing
\$55.99	 (US) Basic Memory Card	\$55.99	 (US) PSX-2 Controller	\$55.99	 (US) Memory Card 8 Mb	\$119.99	 (US) Racing Wheel



Уровень #3

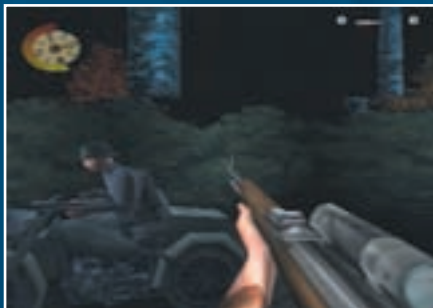
A Vicious Cycle:

September 19, 1943.

Цели миссии:

1. Уничтожить мост.
2. Взорвать центр связи.
3. Попасть в укрытие.

Бегите через лес по тропинкам, отстреливаясь от фашистов на полянах. По одной из полян ездят мотоциклисты. Их лучше всего взорвать с помощью гранаты.



Продолжайте идти вперед, пока не выйдете на дорогу. В конце нее будет еще одна замаскированная тропа. Выйдя по ней на следующую дорогу, найдите мост и заминировать его с двух сторон. Сверните на развилке налево. Зайдите в дом и отключите сирену. Возвращайтесь на главную дорогу и бегите до конца уровня, в укрытие.

Медаль за отвагу: SS Ring

Чтобы получить эту медаль, вы должны пройти две миссии из трех с наивысшим рейтингом.

Секрет за прохождение миссии: режим гражданской войны (враги стреляют друг в друга).

Миссия #5: Last Rites at Monte Cassino

Уровень #1

Roundabout: June 15, 1944.

Цели миссии:

1. Уничтожить охранную вышку.
2. Уничтожить грузовики.
3. Уничтожить склад.
4. Найти вход в склеп.

Двигайтесь прямо по аллее, до блокпоста. Застрелите часового на сторожевой вышке и охранников, бегущих вниз. Соберите оставшиеся от врагов боеприпасы и следуйте налево. На развилке идите налево. Возьмите патроны и топайте направо. Спрыгнув вниз на дорогу, найдите сбоку снаряды для гранатомета и аптечки. Уничтожьте первый конвой, состоящий из трех грузовиков. Стрелять лучше всего в тот момент, когда вокруг машин скапливаются солдаты. Выполнив задание, направляйтесь по тропинке на следующую дорогу. Взорвите вторую колонну грузовиков и бе-



гите на базу противника. Сначала расстреляйте охранников, а затем установите заряд взрывчатки на сторожевой вышке. Напоследок уничтожьте все припасы, находящиеся в коробах и цистернах. Выходите на тропу и спускайтесь вниз.

Уровень #2

Prisoners of War: June 15, 1944.

Цели миссии:

1. Освободить капитана.
2. Освободить пилотов.
3. Прикрыть капитана.
4. Проникнуть в комнату связи.
5. Уничтожить персонал.

Соберите все предметы, находящиеся в комнате, и поднимайтесь наверх. Поверните направо. В комнате для допроса застрелите офицера SS и освободите капитана. Следуйте за ним. Капитан будет открывать камеры (в них можно найти аптечки) с пленными летчиками, а вы должны его прикрывать. Освободив всех заключенных, обыщите все открытые комнаты. Поднимайтесь на следующий этаж. На развилке идите направо. Откройте секретную дверь и спуститесь в комнату радио. Уничтожьте персонал и оборудование. Возвращайтесь на развилку. Бегите налево, к выходу с уровня, не обращая внимания на врагов.

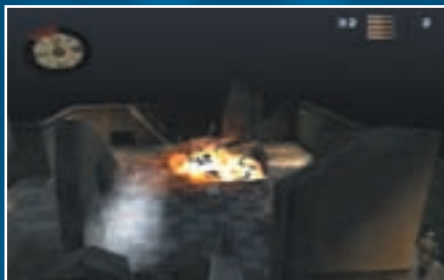
Уровень #3

Mayhem in the Monastery: June 15, 1944.

Цели миссии:

1. Найти документы.
2. Уничтожить боеприпасы.
3. Уничтожить припасы.
4. Уничтожить бронетранспортеры.

Перестреляйте всех врагов в большом зале со статуей посередине (используйте в качестве укрытия колонны). Соберите необходимые вам патроны и бегите вперед. По пути в боковой комнате захватите снаряды для гранатомета и аптечку. Добежав до следующего зала, используя фаус-



патрон, взорвите бронетранспортер и находящихся поблизости солдат. Поднимайтесь наверх и идите налево. Найдя лаз в стене, проползите по нему к противотанковому пулемету. Уничтожьте все подразделения противника, а также аммуницию. Пополнив боекомплект, двигайтесь дальше. Очистив все помещения от фашистов, поднимайтесь по лестнице наверх. Вставайте за пулемет и расстреливайте припасы нацистов. Забросайте гранатами люк, из которого вы вылезли (внизу набежали враги). Выбегайте во двор и ползите в проход, находящийся в стене. Оказавшись в зале с немцами, перебейте их и возьмите документы, лежащие на ящике. Поднимайтесь наверх и выходите на улицу. Взорвите бронетранспортер. Направляйтесь в небольшое здание.

Медаль Славы: La Medaille de la Campagne d'Italie.

Чтобы получить эту медаль, вы должны пройти два уровня из трех с наивысшим рейтингом.

Секрет за прохождение миссии: убийство с первого выстрела.

Миссия #6: Mittelwerk Saboteur

Уровень #1

Plans for Destruction: July 4, 1944.

Цели миссии:

1. Найти ранец с взрывчаткой.
2. Получить документы от агента.
3. Запустить генератор.
4. Включить канатную дорогу.

Идите прямо по дороге, по пути уничтожая врагов и ящики, в которых могут находиться боеприпасы. Дойдя до лестницы, поверните направо, и в маленьком домике вы найдете ранец с взрывчаткой. Продолжайте продвигаться вперед, до столба с указателями. От него следуйте налево. Поднявшись по лестнице, вы окажетесь на развилке. Сначала двигайтесь прямо, взяв у солдата план завода, бегите направо. Добежав до тупика, ползите через лаз в стене. Направляйтесь налево через укрепления противника. Подобрыв в одной из бочек аптечку, найдите в миниатюрном горном ущелье лестницу. Поднимайтесь по ней наверх. Идите налево до небольшого поселения, по пути расстреливая вражеских солдат. Сделав «зачистку» территории, бегите внутрь дома с табличкой «Gefahr». Нажав на рычаг, запустите генератор. Проходите в большой особняк и включите механизм горного подъемника. Заходите в вагон.

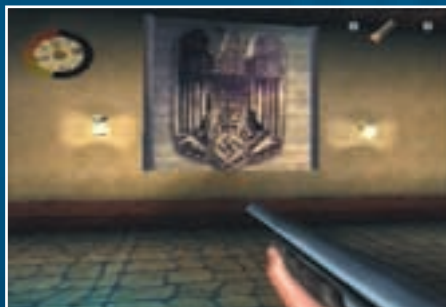
Уровень #2

Sabotage: July 4, 1944.

Цели миссии:

1. Найти ключ от комнаты управления.
2. Включить двери.
3. Уничтожить оборудование.
4. Уничтожить припасы.

Соберите боеприпасы, раскиданные на полу, и бегите прямо по коридору до развилки. Сначала идите вперед. Убейте охранника у кровати и подберите оставшиеся после него ключи. Возвращайтесь на развилку. Теперь двигайтесь направо. Лезьте через проход в стене. Оказавшись в секретном коридоре, оглядитесь по сторонам. Справа будет запертая дверь. Запомните ее и следуйте прямо по коридору, расстреливая по пути фашистов. Затем поверните направо. С помощью ранее найденного ключа откройте большую железную дверь с красными лампочками по бокам. Подойдите к пульту управления дверьми и откройте их. Выходите из комнаты и идите налево, а затем в проход прямо. Пробежав по узким коридорам, вы попадете в комнату, где есть вен-



тиляционное отверстие, через которое вам необходимо проползти. Попад в машинный зал, нейтрализуйте рабочий персонал и взорвите все агрегаты, находящиеся здесь. Теперь следуйте к двери, которую вы должны были запомнить. Пройдя за нее, уничтожьте оборудование. Выполнив часть задания, вернитесь к комнате управления дверьми. От нее идите в проход направо. Пройдя через длинный коридор (обыскивайте боковые проходы: в них можно найти много полезных вещей), устранили охрану и взорвите оставшееся оборудование.

Садитесь в лифт и поднимайтесь наверх. Пройдите прямо и откройте дверь. Возьмите слева патроны и аптечку. Двигайтесь направо. Запомните проход с указателем, который ведет к выходу с уровня, и бегите вперед. Прибыв на склад, установите взрывчатку и очень быстро направляйтесь к выходу.

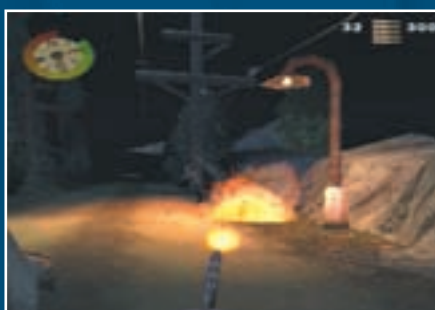
Уровень #3

Sidecar Shootout: July 4, 1944.

Цели миссии:

1. Встретиться с водителем.
2. Уничтожить пусковые установки.

Двигайтесь вперед, расстреливая охранников. Добежав до мотоцикла, садитесь в него. Далее, сидя в коляске, отстреливайтесь от врагов. Когда мотоцикл будет останавливаться, бегите уничтожать ракеты. Уничтожив все боеприпасы противника, поезжайте до конца уровня.



Медаль Славы: A Piece of a V1 Rocket

Чтобы получить эту медаль, вы должны пройти две миссии из трех с наивысшим рейтингом.

Секрет за прохождение миссии:
четырекратное увеличение мощности вашего оружия

Миссия #7: Liberation

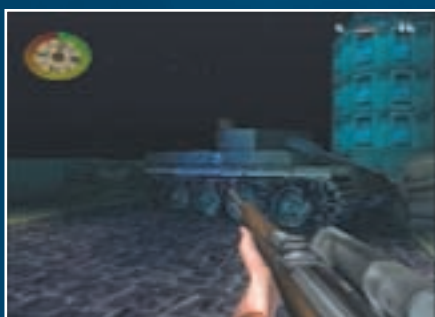
Уровень #1

Final Uprising: August 19, 1944.

Цели миссии:

1. Найти бутылки с зажигательной смесью.
2. Уничтожить бронетехнику.
3. Устранить охрану у полицейского участка.
4. Проникнуть в полицейский участок.

И вот мы снова очутились на улицах Парижа. Следуйте до моста. Используя снайперскую винтовку, застрелите часового. Возьмите рядом с подбитым танком зажигательную смесь и бегите по улице, очищая город от проклятых нацистов (обыскивайте все закоулки: там могут быть полезные предметы). Дойдя до дома с аркой, заходите в нее. Пройдя через двор, поворачивайте направо. Пробившись через плотное кольцо оккупантов, вы наткнетесь на бронетранспортер. Бегите за угол и при-



готовьте бутылки с зажигательной смесью. Как только машина противника появится из-за угла, закидайте ее смертоносным коктейлем. Продолжайте двигаться вперед. Борясь с захватчиками, будьте особенно осторожны: у некоторых из них есть гранатометы. Оказавшись на площади, аннигилируйте вражескую бронемашину и направляйтесь в небольшой сквер. В коробках можно найти боеприпасы. Вышибите всех фашистов из полицейского участка и заходите внутрь.

Уровень #2

Street by Street: August 21, 1944.

Цели миссии:

1. Обезоружить баррикады.
2. Найти карту метро.
3. Найти вход на рынок.

Поднимайтесь наверх и возьмите бутылки с зажигательной смесью. Выходите на улицу. Очистив улицу от солдат, бегите вперед. Повернув направо, внутри дома, за столом найдите полезные предметы. Спустившись вниз по лестнице и пробежав через подвал, вы попадете к первой баррикаде. Нейтрализуйте всех фашистов, находящихся за ней (они вооружены крупнокалиберным пулеметом). Разворачивайтесь и двигайтесь прямо по улице, по пути забегайте в подворотни, где разбросаны патроны и аптечки. Добежав до следующей баррикады,



с помощью снайперской винтовки снимите часовых. Разделайтесь с мотоциклистами, а затем найдите лаз в стене. Ползите по нему. Выбравшись наружу, уничтожьте еще один мотоцикл. Заходите в дом и поднимайтесь на второй этаж. Из окна застрелите солдата, сидящего за укреплением. Прыгайте вниз и идите вперед, по пути уничтожая подразделения противника. Дойдя до завала, проползите под арматурой. Поверните налево и зайдите в здание. Пройдя по балкону, спускайтесь вниз. Найдите еще один лаз и ползите по нему в следующую часть города. Расстреляйте нацистов в баре и возьмите у убитого офицера карту метро. Спуститесь в подвал, там пополните свой боекомплект. Бегите к последней баррикаде. Очистив ее, вернитесь немного назад и идите в проход, ведущий к рынку.

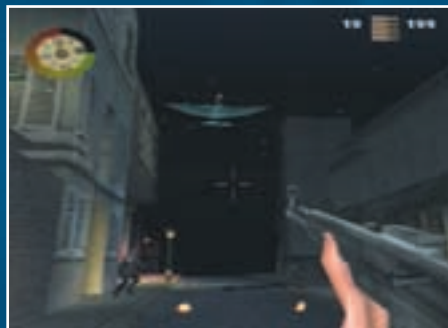
Уровень #3

Operation Marketplace: August 21, 1944.

Цели миссии:

1. Найти гранатомет.
2. Встретиться с агентом.
3. Уничтожить танки.
4. Найти вход в метро.

Пройдите немного вперед, застрелите двух немецких солдат справа (будьте осторожны: у них есть фаустпатроны). Пройдите в арку слева и возьмите гранатомет. Выходите на городскую площадь. Подойдите к связному. Окажется, что он вражеский агент. Застрелите предателя и бегите в небольшое здание сбоку. Из него с помощью гранатомета уничтожьте три вражеских танка. Выходите из укрытия и направляйтесь в проход, из которого выезжали танки. Добежав до бар-



рикад, воспользуйтесь лазом слева, чтобы обогнуть их. Разделайтесь многочисленными врагами и двигайтесь все время прямо. Взорвите танк у входа в тоннель. Пройдя через него, вы окажетесь на площади у входа в метро. Очистите площадь от фашистов и спускайтесь вниз.

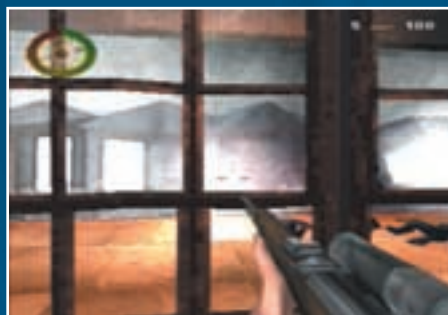
Уровень #4

End of the Line: August 22, 1944.

Цели миссии:

1. Найти расписание поездов.
2. Открыть двери поезда.
3. Переключить первую стрелку.
4. Переключить вторую стрелку.

Очистите станцию от нацистов и спускайтесь вниз. Зайдите в проход слева. Вы попадете в диспетчерскую. Нажмите кнопку на пульте управления, чтобы открыть двери вагона. Заходите в поезд. Перестреляйте прячущихся в вагоне врагов и идите вперед по составу. Когда поезд прибывает на станцию, выходите из вагона наружу. Поднимайтесь по лестнице справа. Убейте охран-



ника и возьмите расписание движения электропоездов. Активизируйте панель управления и спускайтесь на платформу. Найдите решетчатую дверь. Проходите в нее. Найдите еще одну диспетчерскую комнату и переключите вторую стрелку. Наслаждайтесь созданной вами катастрофой. Поздравляю, вы прошли Medal of Honor: Underground.

Медаль за отвагу:

La Croix de La Guerre

Чтобы получить эту медаль, вы должны пройти три уровня из четырех с наивысшим рейтингом.

Секрет за прохождение миссии:
бесконечные боеприпасы

Секретная миссия.

После успешного завершения основных семи сценариев игры вам станет доступна секретная миссия. Она является довольно специфической, но совершенно простой (в решении каких-либо задач), поэтому прохождение для нее вам не понадобится.

PlayStation



Максим Заяц

FINAL FANTASY IX

Прохождение второго диска

Раздел 1: Верхняя станция

Мы возвращаемся к принцессе Гарнет и ее верному телохранителю, которые едут в поезде по направлению к Александрии. На станции пересадки им поневоле приходится покинуть вагон и отправиться в зал ожидания — по лестнице направо. Здесь можно потратить немного честно заработанных отрядом Зидана денег на покупку снаряжения и попросить Мугла сохранить игру. Служащий за стойкой слева сообщает о том, что наш поезд отправляется обратно в Линдблум, а поезд на Александрию должен скоро появиться на станции. В этот момент мы слышим очень знакомые голоса... Так и есть — неразлучные братья-разбойники Маркус и Чинна пропустили свой рейс и возвращаются в зал ожидания. Даггер пытается поговорить с ними, но не тут-то было! Подозрительный Штейнер просто уверен в том, что принцессу вновь собираются похитить, поэтому он старается всячески помешать разго-

вору. Даггер приходится даже хорошенько отчитывать его перед всеми, после чего она может продолжить разговор с членами воровской шайки. Вскоре прибывает поезд. Покинув зал ожидания, мы бежим наверх и садимся в кабину. Здесь из разговора с Маркусом выясняется, что он отправляется в Трено, чтобы отыскать снадобье, способное излечить беднягу Блэнка. Нечего и говорить, что принцесса сразу же предлагает свою помощь в поисках. Смелая девочка... И как раз в этот момент — сюрприз! — поезд останавливает не кто иной, как **Black Waltz №3** собственной персоной. Слегка потрепанный, но все еще сильный духом, он по-прежнему горит желанием то ли вернуть принцессу во дворец, то ли уничтожить ее вместе со всеми.

Босс: BLACK WALTZ №3

Уровень: 9

HP: 1272

Gil: 864

MP: 344

AP: 5

Предметы: -

Можно украсть: Steeped Hat, Lightning Staff, Flame Staff

Атака: Hit, Fire, Thunder, Blizzard

Слабость: -

По-хорошему этот бой можно было бы назвать легкой разминкой. Маркус ворует у черного мага полезные предметы, Штейнер рубит



обидчика своим мечом, а принцесса Даггер защищается и лечит всю компанию. Вместе они без труда справляются с порядком ослабевшим **Black Waltz №3** и возвращаются в поезд, чтобы продолжить свой путь. Впрочем, до самого Трено поезд нас не довезет — придется немного пройти пешком. На развилке мы идем направо и, миновав небольшой мост, спускаемся вниз по лестнице, чтобы достать из сундука **1610 Gil**. Еще один экран направо — и вот мы уже предьявляем стражникам у ворот свой пропуск и оказываемся на карте континента **Mist**. Не исключено, что по дороге в Трено нам придется немного подраться. Так вот, внимание: далеко не все обитающие здесь монстры враждебны по отношению к людям. Их появление сопровождается совсем иной музыкой, нежели обычное сражение, и прежде чем рубить сплеча, стоит посмотреть, не попросит ли у нас очередное чудиче какой-нибудь из предметов





в обмен на **AP**. Закончив общение с обитателями Бентинийской возвышенности, мы подходим к воротам города Трено.

Раздел 2: Трено — город знати

В самом начале пути наш отряд разделяется, и все благодаря несносному характеру Штейнера. Принцесса в одиночку отправляется изучать городские достопримечательности и искать загадочный **Supersoft**, Маркус идет на встречу с боссом — словом, все бросили беднягу-телохранителя, предоставив его самому себе. И сразу же на выбор нам предлагают два **ATE**. Стоит выбрать первый ролик и вместе с Даггер познакомиться со старой доброй традицией Трено (небольшое примечание: если в момент появления иконки с восклицательным знаком нажать на кнопку **X**, просмотр ролика обойдется принцессе на **500 Gil** дешевле). После этого мы подходим к фонтану в левой части экрана и начинаем бросать в него монетки по **10 Gil**. Примерно на тринадцатой монете у нас появляется возможность достать из воды один из медальонов **Stellazzio** — **Gemini**. Идем налево (**ATE**) и вслед за принцессой спускаемся вниз по лестнице в башне с красной крышей. Еще один **ATE**, после которого мы идем вверх и заходим в первый дом



слева. И тут нам навстречу идет тот самый карманник, который «не видел прекрасную девушку с длинными волосами и не брал у нее никаких денег». В итоге этот трус отдает Штейнеру **Power Belt** и убегает, а мы проходим дальше, для того чтобы заглянуть в магазин синтеза. Усовершенствовав имеющееся в запасе оружие, мы покидаем магазин и идем вверх — к дому Стеллы. Слева от него мы находим **Ether**, после чего можно зайти внутрь и отдать владелице **Zodiac Room** имеющийся у нас **медальоны-Stellazzio** — за соответствующее вознаграждение, разумеется. Покинув дом Стеллы, мы проходим до конца вниз, затем направо — мимо Игрового дома — и поднимаемся вверх по лестнице в башне. Поднимаемся до конца вверх (по дороге можно заглянуть в большую

дверь справа — это оружейный магазин), и вот мы уже стоим перед зданием, где проходит аукцион. Прежде чем зайти внутрь, стоит подобрать лежащие слева от входа **2225 Gil**. Внутри мы наконец-то находим Даггер, которая увлеченно следит за ходом торгов, попутно пытаясь вспомнить, где она могла видеть выходившего на балкон Куджа. Вновь оказавшись на улице, мы можем вернуться на аукцион и купить что-нибудь полезное. Покончив с этим, мы спускаемся на один экран вниз идем направо, к пьянице, напугавшему принцессу.



Из прохода вылетает Мугл, за которым гонится щенок. Сохранив игру, вновь идем направо и проходим мимо пьяницы вниз. На следующем экране мы спускаемся по приставной лестнице справа и закупаемся снадобьями в небольшом магазинчике. После этого нужно заглянуть в сундук в правом нижнем углу экрана (там лежит **1 (!) Gil**) и забрать спрятанный за магазином медальон **Taurus**. Еще один сундук стоит справа от лестницы. Достав из него карту **Yeti**, мы взбираемся наверх и заходим в трактир слева. Там нас уже ждет Маркус. Сказав ему о том, что мы готовы совершить преступление века, Даггер отправляется на встречу с Баку, полностью проигнорировав возмущенные вопли Штейнера. После этого нас ждут сразу два ролика: Куджа, беседующий с аукционером, и само ограбление, которое неожиданно заканчивается встречей старых друзей — принцессы и профессора Тота. Договорившись с ним о встрече, наши герои спешно покидают особняк. Вернувшись на площадь с фонтаном, мы вновь бежим налево — на этот раз уже до конца. Миновав небольшую лесенку, мы забираем из сундука слева **Mythril Dagger** и заходим в дверь справа (теперь она открыта). Поднявшись по винтовой лестнице на верх башни, наши герои получают от профессора **Tota Supersoft**. Теперь дело за малым: нам нужно как можно скорее добраться до Александрии. Тот любезно предлагает нам свою помощь. Все дело в том, что между Трено и Александрией имеется секретный подземный туннель, вход в который находится как раз справа от сломанного глобуса. Закончив разговор с профессором, мы прыгаем в люк и сразу же просим Мугла сохранить игру.

Для начала мы бежим налево, забираем из двух сундуков **Chain Plate** и **Phoenix Down** и поворачиваем рычаг. Не нужно торопиться покидать это подземелье — каждый бой с местными обитателями приносит нашим героям огромное количество опыта, что позволяет буквально за считанные минуты поднять уровень всех персонажей примерно до пятнадцатого (выгоднее всего сражаться с червяками **Crawler**: парочка этих тварей без проблем убивается четырьмя ударами и приносит нам **320 очков опыта**). Закончив прокачку персонажей, мы вновь просим

Мугла сохранить игру, а затем бежим направо. Сверху находится цепь с рукояткой, потянув за которую мы вызываем страшенького жука с тележкой. Для того чтобы остановить его, нам нужно повернуть рычаг внизу слева. После этого профессор желает нам счастливого пути, все забираются в тележку и мчатся в Александрию. Правда, в пути нас ждет небольшая остановка — и все потому, что некой хищной твари внезапно вздумалось пообедать нами.

Босс: RALVURANVA

Уровень: 13

HP: 2296

Gil: 0

MP: 3649

AP: 0

Предметы: -

Можно украсть: Bone Wrist, Mythril Fork

Атака: Devil's Kiss, Blizzard, String

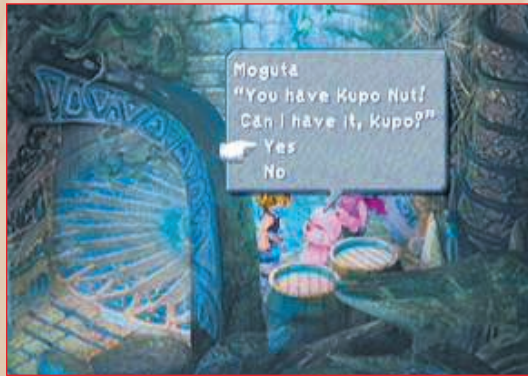
Слабость: -

Неизвестно откуда у этой змеюги имеются столь полезные в хозяйстве мелочи, однако не стоит упускать шанс стянуть их у нее. После того как Маркус успешно заканчивает свою работу, они со Штейнером принимаются обрабатывать хищную тварь своими мечами, и, не дождавшись конца боя, она спешно ретируется. После этого мы получаем возможность продолжить путь... и оказаться в плену у Зорна и Торна, которым поручено доставить принцессу к Брахне, хочет она того или нет...

Раздел 3: На пути в Клейру

Тем временем мы возвращаемся к нашим остальным героям. Вновь оказавшись на карте континента **Mist**, мы идем по направлению к гигантской песчаной воронке, за которой скрывается Клейра, и сохраняем игру рядом с ней. После очередного ролика мы бежим наверх и переходим на следующий экран. Здесь необходимо повернуть рычаг, поднявшись по лестнице справа от закрытой двери. Дверь открывается, и мы идем дальше. Начиная с этого места, у наших героев появляется некоторый шанс заблудиться, поэтому стоит в точности повторять следующий порядок действий. Идем наверх, по пути достав из сундука **Phoenix Down**. Переходим на следующий экран. В нижней части экрана спрятан сундук, в котором лежат **Magician Shoes**. Переходим в верхнюю часть экрана и видим своего рода водопад из песка, рядом с которым спрятан сундук с **Ice Staff** (его скрывают листья дерева). Отыскав его, мы бежим направо и переходим на следующий экран. Бежим наверх до следующего экрана и копаемся в сундуке в поисках **Ether**. Немного ниже в стене имеется небольшое отверстие. Засунув туда руку, Зидан ухитряется запустить какой-то механизм, благодаря кото-





рому оживает новый «водопад» песка слева от нас. Мы возвращаемся на предыдущий экран и убеждаемся в том, что путь назад отрезан: внизу дорогу нам преграждает стена песка. По счастью, стена рядом с этим местом увита ветвями какого-то растения. Взобравшись по ним наверх, мы заходим в комнату, заполненную песком. Идем налево и переходим на следующий экран.

Здесь прежде всего мы уходим налево и достаем из сундука **Needle Fork**. После этого можно подниматься наверх. Здесь в сундуке лежит **Tent**. Теперь перед нами находится развилка: два ее пути ведут в левый и левый верхний угол экрана. Сперва мы бежим налево и просим Мугла сохранить игру. После этого мы возвращаемся обратно к развилке, поднимаемся наверх и переходим на следующий экран. Здесь дорога снова раздваивается. Сначала мы бежим наверх и достаем из сундука **Flame Staff**, затем возвращаемся к развилке и идем по другому пути. Пройдя по мосту, мы переходим на следующий экран. За деревом в центре здесь спрятан сундук, в котором лежат **Desert Boots**. Слева вверху от этого места можно увидеть скрытый проход, в котором Зидан находит **Mythril Vest**. Наконец, в сундуке в правой части экрана лежит **Remedy**. Собрав все полезные предметы, мы бежим наверх и переходим на следующий экран. Достав из сундука **Mythril Gloves**, мы бежим дальше до тех пор, пока не видим перед собой рычаг, который нам необходимо повернуть. Справившись с этим ответственным заданием, мы возвращаемся к дереву, за которым был спрятан сундук с **Desert Boots**, и на этот раз бежим в левый верхний угол экрана. На следующем экране мы достаем из сундука **Potion**. Путь снова раздваивается! На развилке мы сворачиваем направо и в конце пути достаем из сундука **Elixir**. Возвращаемся к развилке, бежим налево и переходим на следующий экран.

В верхней части экрана находятся два сундука, путь к которым преграждают три песчаных «водоворота». Упав в один из них, мы должны часто-часто нажимать на клавишу (X), если хотим избежать сражения с довольно сильными тварями, обитающими в этом месте. Стоит обратить внимание на следующую деталь: после того как Зидан падает в водоворот, он начинает вращаться, по мере того как песок затягивает его. На клавишу (X) нужно нажимать именно в тот момент, когда Зидан повернется лицом к той точке, куда нам нужно попасть. Все остальное не имеет значения: сколько бы раз мы не нажимали на кнопку после этого, мы выпрыгнем из водоворота точно в заданном направлении. Ну и, конечно, ловушки можно обойти без особого труда. Достав из

двух сундуков **900 Gil** и **Hi-Potion**, мы идем налево и переходим на следующий экран. Заворачиваем за угол и видим перед собой лестницу. Прежде чем лезть по ней наверх, стоит отыскать **Gysahl Green** в левом углу экрана. Взобравшись вверх по лестнице, мы попадаем в Клейру.

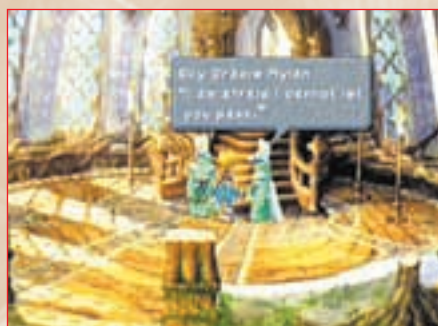
Раздел 4: Клейра

У входа нас приветствуют двое оракулов. Один из них сопровождает Фрею на встречу с королем Бурмеции, второй предлагает нам ознакомиться с местными достопримечательностями. Соглашаемся и вместе с нашим экскурсоводом посещаем местный водоем, рынок, ветряную мельницу, обсерваторию (или, скорее, бесед-



ку, позволяющую всем желающим любоваться песчаным штормом) и, наконец, резиденцию верховного жреца — собор. После этого мы возвращаемся обратно к входу и, наконец, обретаем некую свободу действий. Поднимаемся вверх по лестнице слева (в это время нам показывают два **ATE**, из которых мы узнаем о том, как проводят время Виви и Куина), затем на развилке идем направо и переходим на следующий экран. Справа спрятан кусочек **Ore**. Забрав его, поднимаемся вверх по лестнице, и здесь нас ожидает встреча с уже знакомым нам бурмецианским солдатом Деном и его семьей. У этого парня имеется с собой неплохая коллекция боевого снаряжения. Закупившись всем необходимым, мы заходим в дом, перед которым стоит Ден. Это местная гостиница. На первом этаже в дальнем левом углу спрятан **Echo Screen**, в правом нижнем — **1250 Gil**. Потратив всего **100 Gil**, мы можем немного отдохнуть. После этого нужно подняться на второй этаж, достать из ящика, стоящего рядом с правой кроватью, **Ether** и попросить Мугла сохранить игру.

Мы покидаем гостиницу и поднимаемся вверх по лестнице справа (по пути стоит поднять лежащий под сломанной лестницей **Remedy**). Просмотрев еще два **ATE**, мы идем налево и переходим на следующий экран. Рядом с тем местом, откуда мы появились, спрятан **Phoenix Pinion**. Подобрав его, мы знакомимся со **Star Maiden Nina** и покупаем у нее различные снадобья. После этого по лестнице слева



мы спускаемся к водоему и ищем спрятанные рядом с табличкой **Thunder Gloves**. Возвращаемся к **Star Maiden Nina** и поднимаемся по лестнице наверх. В траве справа от собора валяется **Echo Screen**, рядом с покосившимся указателем — **Gysahl Green**. Собрав все полезные предметы, мы заходим в собор и разговариваем с оракулами, которые передают нам сообщение от Фрей. Похоже, нам придется подождать ее в гостинице. В левом нижнем углу этого помещения можно найти **Yellow Scarf**. Забрав его, мы возвращаемся в гостиницу и перед входом видим запыхавшегося бурмецианского солдата, который сообщает оракулам о том, что некий **Antlion** пытается растерзать ребенка. Местные служители культа на помощь явно не торопятся: доложим начальству, оно подумает, а там, глядишь, проблема сама собой разрешится. Некогда думать! Бежим спасать дитя. :) Правда, перед этим стоит на секунду забежать в гостиницу и сохранить игру. Вслед за солдатом мы возвращаемся к входу в поселение и бежим направо, чтобы увидеть здоровенную хищную тварь, терзающую старого знакомого Виви — хвостатого оборванца с улиц Александрии, а по совместительству еще и наследного принца Бурмеции, Пака. Во всяком случае, именно так называет



его Фрея, которая присоединяется к Зидану вместе со всеми остальными членами отряда. **Antlion** внезапно понимает, что сейчас его будут бить, отпускает ребенка и готовится защищаться.

Босс: ANTLION

Уровень: 16

HP: 3938

Gil: 1616

MP: 3950

AP: 5

Предметы: **Ether, Annoyntment**

Можно украсть: **Mythril Vest,**

Annoyntment, Gold Helmet

Атака: **Trouble Mucus, Fira, Sandstorm**

Слабость: **Wind**

Этот бой лучше не затягивать надолго: атака **Sandstorm** представляется событием крайне неприятным и болезненным. Лечиться придется много и часто, особенно если есть желание стянуть у противника все полезные предметы. Пока Зидан промышляет воровством, все остальные члены отряда прилагают максимум усилий, чтобы как можно скорее покончить с врагом: Виви кастует все изветные ему заклинания второго уровня (**Thundara, Blizzara** или **Fira**), Фрея использует **Rei's Wind**, для того чтобы все могли понемногу восстанавливать свое здоровье, и затем бьет врага с помощью атаки **Lancer**. После нашей победы Пак снова сматывается, а мы присутствуем при об-

щении Фреи и короля Бурмеции. Верховный жрец предлагает Фрее принять участие в церемонии усиления песчаного шторма, и она с радостью соглашается. Довольно необычный танец, не правда ли? Но заканчивается все это весьма и весьма печально: внезапно рвутся струны на магической арфе, и шторм, многие века защищавший Клейру от вторжения извне, утихает. Город беззащитен перед врагом.

На короткое время мы переносимся в Александрию и видим Штейнера и Маркуса, сидящих в подвешенной под потолком клетке, а также принцессу, готовящуюся к нелегкому разговору со своей матерью. Да, с тех пор как в замке появился Куджа, все сильно изменилось... Зорн и Торн появляются в покоях принцессы и ТРЕБУЮТ, чтобы она проследовала за ними на аудиенцию к королеве. Похоже, мнению Даггер никто особо не интересуется. Оказавшись наконец перед своей матерью, принцесса спрашивает ее, зачем она напала на мирное королевство. Ответ Брахны обезоруживает своей простотой: «Чтобы они не напали на нас». После этого у Даггер появляется возможность а) поверить и б) не поверить ей. Впрочем, в этом нет никакой разницы, потому что на сцене появляется Куджа, который без особых усилий погружает принцессу в глубокий транс. Брахна не возражает — более того, она приказывает Зорну и Торну извлечь из принцессы ее эйдоны. Без них Даггер не сможет больше быть суммонером. Надо ли говорить, что королевские клоуны с радостью берутся за выполнение поставленной перед ними задачи?

Мы вновь возвращаемся в Клейру. Посовещавшись, Зидан с Фреей решают отправиться вниз, с тем чтобы понять, что же произошло. Однако перед этим нужно вернуться в отель. На втором этаже стоит наш старый знакомый Стилзкин, который на этот раз предлагает на продажу **Hi Potion, Ether** и **Phoenix Pinion** за **444 Gil**. Заключив сделку, мы сохраняем игру и отправляемся к входу в поселение и встречаемся там с остальными членами нашего отряда. После этого нам предстоит проделать весь путь внутри гигантского ствола Клейры обратно по направлению к выходу. По дороге нам будут попадаться... александрийские солдаты?! Что ж, теперь нет никаких сомнений в том, что вторжение началось. Правда, как-то странно: всего несколько солдат, пробирающихся по лабиринту ходов внутри ствола. Это отличается от обычной тактики королевы Брахны. Как только мы подходим к мосту, нас догоняет Пак и кричит, что на город совершено нападение. Так значит, этими солдатами просто жертвовали, чтобы заманить нас в ствол?! Появившаяся на другой стороне моста Беатрис подтверждает это предположение, но Зидан ее уже не видит — весь наш отряд мчится по направлению к городу.

Одной из первых жертв черных магов становится бедолага Ден. Мы ничем не можем ему помочь. Около входа в поселение нам самим придется сражаться с черными магами, причем на этот раз несколько более сильными, чем раньше. Одержав победу, мы бежим направо — к тому месту, где еще совсем недавно сражались с **Antlion**. Здесь спрятались Стилзкин и Мугл из гостиницы. Попросив последнего сохранить игру, мы возвращаемся к входу в поселение и сражаемся с солдатами, нападшими на оракулов, а затем вновь с черными магами. После то-

го как наступает минутная передышка, мы взбегаем вверх по лестнице и видим чудом уцелевших оракулов, которых неплохо было бы спасти. Нам всего лишь нужно указать им направление для побега, ну и желательно проводить миролюбивых философов, чтобы никто не обидел по дороге. Для начала предлагаем им пойти направо, затем поднимаемся по лестнице наверх и видим семью Дена, которой также не помешает наша помощь. Приказываем им идти налево и бежим следом. Как раз вовремя: на нас нападает черный маг и с ним еще два солдата. Покончив с ними, мы бежим налево и вновь встречаемся с нашими подопечными. Предлагаем им пойти направо и перейти через мост. Нам придется отбить нападение трех александрийских солдат. Последовав за семьей Дена и оракулами, мы сообщаем детям о том, что до безопасного места мы еще не добрались. Двое клейринцев сидят в беседке. Неужели никто из них даже не попытается сразиться? Приказав всем подниматься наверх, к собору, мы бежим следом — и попадаем в окружение. Отбить нападение сразу трех черных магов так, чтобы они не успели при этом никому навредить, нам явно не удастся. За нас это делает некий таинственный незнакомец, который оказывается...



сэром Фратли. Да-да, тем самым, ради которого Фрея оставила свой дом и которого она искала так долго и безуспешно. Однако что-то не так. Уже внутри собора выясняется, что Фратли не только не помнит Фрею, он даже не узнает своего короля! Вовремя прибежавший Пак сообщает, что она нашел Фратли во время своих путешествий, и поначалу тот не помнил вообще ничего — даже собственного имени. Через некоторое время сэра Фратли уходит, оставив безутешную Фрею рыдать на полу собора, а вместо него на сцене появляется Беатрис, которая нахально выковыривает мечом волшебный камень из арфы и преспокойно уходит. Мы бросаемся вслед за ней. В следующем зале нас ждут все те, кого мы спасли во время нападения. Поговорив с каждым из спасенных (со всеми, кроме детей), мы получаем от него в подарок какое-нибудь снадобье (**Remedy, Phoenix Down, Elixir, Ether** и **Phoenix Pinion**). После этого мы готовим своих персонажей к бою, просим Мугла сохранить игру и покидаем собор.

Босс: BEATRIX

Уровень: 17

HP: 4736

Gil: 0

MP: 3694

AP: 0

Предметы: -

Можно украсть: **Phoenix Down, Thunder Gloves, Ice Brand**

Атака: **Thunder Slash, Shock, Stock Break**

Слабость: -

Ну разумеется, Беатрис не собиралась никуда от нас убежать — как-никак, это ниже ее достоинства. Нижний предел, до которого она способна опуститься — это использовать лечение во время боя (и делает это она весьма и весьма эффективно). Как и в прошлый раз, справиться с ней будет нелегко. Беатрис по-прежнему убивает наших персонажей атакой **Shock**, но теперь вдобавок использует еще и **Thunder Slash**. Фрея должна скастовать на всех членов отряда регенерацию **Rei's Wind** и использовать атаку **Lancer**. Виви остается скастовать заклинания второго уровня, а все остальные атакуют Беатрис до тех пор, пока ей не надоеет этот бой и она не использует **Stock**



Break, снижающий здоровье всех наших персонажей до **1 HP**. После этого она величественно исчезает, использовав одного из черных магов в качестве телепортера. Похоже, это наш шанс! Мы можем последовать за ней, также использовав черных магов. Так поступают все, кроме... Куины, которая решает остаться в Клейре. Мы вновь встретимся с ней позже в игре, ну а пока наши герои благополучно прибывают на борт «Красной розы», личного корабля королевы. Брахне не терпится использовать эйдолон, отнятый у принцессы, и она призывает Одина, для того чтобы уничтожить Клейру. В мгновение ока чудесный городок стирается с лица земли. После того как ролик заканчивается, нашим героям приходится спрятаться за лестницей, где они невольно подслушивают разговор, который Беатрис ведет сама с собой. Верный генерал своей королевы, она не понимает, зачем той понадобилась использовать столь могущественную и разрушительную силу, как черные маги и эйдолон, если для захвата Клейры вполне хватило бы одних только ее солдат. Вспомнив напоследок слова Штейнера, она от-



правляется к королеве. Теперь наши герои покидают свое укрытие. Взбегаем вверх по лестнице и крадемся следом за Беатрис. Вскоре мы становимся свидетелями весьма любопытного разговора. Вместо того чтобы поблагодарить своего генерала за отлично проделанную работу, Брахна приказывает ей найти оставшиеся камни и казнить принцессу по прибытии во дворец. Все это буквально шокирует Беат-



рис, но еще больше беспокоится Зидан, который хочет спасти Даггер во что бы то ни стало. Но для этого ему нужно попасть во дворец раньше королевы — а это не самая простая задача, если учесть, что они находятся на одном и том же воздушном корабле. Впрочем, у Виви, похоже, есть какая-то идея. Бежим следом за ним и спускаемся вниз по лестнице. Как раз в этот момент наверху появляется Мугл, который бежит в то место, откуда мы подслушивали разговор Брахны и Беатрис. Возвращаемся назад и просим его сохранить игру, после чего вновь спускаемся вниз по лестнице и бежим вниз. Виви говорит, что мы можем воспользоваться телепортерами, для того чтобы попасть в Александрию. Что ж, похоже, нам придется последовать его совету. Вперед и только вперед!

Раздел 5: Побег из Александрии

Тем временем не только Маркусу, но даже сверхлояльному Штейнеру как-то надоедает сидеть в клетке, и они вместе сочиняют план побега. Он довольно прост: а) раскатать клетку; б) обрушить ее вниз; в) там посмотрим. По команде мы начинаем раскатывать клетку. Поначалу стоит делать это следующим образом: нажимаем одну из стрелок, дожидаемся, пока клетка на долю секунды зависнет в мертвой точке, и нажимаем противоположную стрелку. По мере того как мы будем раскачивать все сильнее и сильнее, нужно нажимать на одну и ту же стрелку два, три и даже четыре раза подряд, пока клетка движется в одном направлении. Наконец, наша тюремная камера с жутким грохотом стучается об стену и падает вниз. Бежим налево, стараясь увернуться от бросающихся наперерез александрийских солдат (в противном случае с ними придется драться). Вскрабавшись вверх по очень высокой лестнице, мы бежим налево, и здесь Маркус бросает Штейнера и отправляется спасать Блэнку. Тут же позади донельзя возмущенного рыцаря появляется Зидан с друзьями, который сообщает ему о готовящейся казни принцессы. Штейнер не верит, но ему приходится сделать это, после того как единственный авторитет в нашем маленьком отряде, мастер Виви, повторяет слова Зидана. До прибытия корабля коро-



левы осталось всего 30 минут. За это время нам нужно успеть спасти принцессу.

В следующем коридоре мы встречаем Маркуса, который закрывает решетку прямо перед носом александрийских солдат, после чего он окончательно покидает нас, направляясь в Злой лес. У каждого своя дорога. Мы бежим вниз и затем вверх, к входу в замок. Если не задерживаться нигде надолго, солдаты не успеют догнать нас и нам не придется с ними драться.

Кто живет в библиотеке

Сразу же оговорюсь: этот квест не является обязательным. Более того, кроме нескольких более-менее ценных предметов экипировки и огромного количества опыта, он не принесет нам никаких дивидендов, кроме первой возможности сразиться с по-настоящему сильным противником. В холле замка, не поднимаясь по лестнице, мы бежим налево, в библиотеку. Бежим вниз вдоль рядов книжных полок и, немного не доходя до александрийского солдата, видим лежащую на одной из них книгу. Прислушавшись к тому, что она говорит, мы соглашаемся сразиться с ней.

Босс: TANTARIAN

Уровень: 41

HP: 21,997

Gil: 4,472

MP: 1,456

AP: 30

EXP: 12,584

Предметы: Running Shoes, Ramuh Card

Можно украсть: Demon's Mail, Silver Fork, Elixir, Ether

Атака: Paper Storm, Doom, Edge, Poison

Слабость: -

Поначалу этот босс выглядит как огромная закрытая книга. Она способна наносить всем нашим персонажам огромный урон своей атакой **Paper Storm**, убивать любого из них с по-



мощью **Doom** или просто очень сильно атаковать (**Edge**). Все наши атаки, наоборот, весьма малоэффективны (Зидан, вооруженный **Ogre**, наносит ей урон всего около 40 HP). Однако, после каждой нашей атаки книга открывается на странице, соответствующей числу потраченных ею HP. В случае, если Зидан атаковал ее и нанес урон 40 HP, книга откроется на сороковой странице. После этого на экране появляется сообщение: «На этой странице ничего нет». Следующая атака — и на этот раз при выборе страницы полученный урон суммируется с предыдущим. К примеру,

следующим книгу атаковал Штейнер, который нанес ей урон 50 HP. В результате книга откроется на странице 90. Всего в книге 200 страниц, достигнув последней, мы начинаем все сначала (то-есть, суммировав все предыдущие атаки (к примеру, 170) и добавив к ним следующую (например, 50), мы оказываемся на двадцатой странице). Однако, в промежутке между 150 и 200 страницами чаще всего скрывается некая хищная тварь, которую очень легко и приятно обижать. Главное в начале боя — не атовать слишком часто. После того как нам удастся обнаружить реальную форму монстра, любая физическая атака приводит к тому, что книга захлопывается и отсчет начинается сначала — следовательно, атаковать следует только дождавшись результата предыдущей атаки. После появления реальной формы все физические атаки следует немедленно прекратить. В ход идет магия. Заклинание **Fira**, которое должен кастовать Виви, сносит у монстра почти 2000 HP, ну а Штейнер должен использовать **Fira Sword**, который наносит урон порядка 1000 HP. В отличие от самой книги, живущий в ней демон способен лишь кастовать на наших персонажей **Poison** (к этому времени у большинства из них уже должна быть защита от этого заклинания). К сожалению, через некоторое время монстр говорит всем «До скорого», книга захлопывается и все начинается сначала — до нашей победы или до нашего поражения. Не стоит заикливаться на прохождении этого квеста, однако, награда стоит того чтобы сделать хотя бы пару попыток.

В холле замка мы избегаем вверх по лестнице, затем бежим вниз, на следующем экране поднимаемся по лестнице слева — и вот мы уже в том месте, где Зидан впервые столкнулся с принцессой Гарнет. На этот раз здесь нет стражников. Открыв дверь в верхней части экрана, мы попадаем в покои королевы Брахны. Принцессы здесь нет. Осмотрев зеркало в левом верхнем углу комнаты, мы находим рычаг и поворачиваем его. В стене открывается секретный проход, миновав который, мы попадаем в башню. Прямо перед нами находится вращающийся участок пола. Здесь все очень просто: дождавшись пока платформа повернется к нам, мы нажимаем **⊗** и перепрыгиваем на нее, после этого нам необходимо нажать **⊗** еще раз для того чтобы оказаться рядом с двумя сундуками. Достав из них **Tent** и **Ice Brand**, мы вновь встаем на вращающуюся платформу для того чтобы добраться до правой части экрана и бежим вниз по бесконечно длинной спиральной лестнице. Оказавшись внизу на круглой площадке (один из участков пола отсутствует), мы бежим вверх, в часовню. Там нас встречают Зорн и Торн, позади которых без сознания лежит Даггер.



Босс: ZORN и THORN

ZORN

Уровень: 16

HP: 4896

MP: 9999

Можно украсть: Partisan, Stardust Rod

Слабость: Ice

THORN

Уровень: 16

HP: 2984

MP: 9999

Можно украсть: Mythril Armor, Mythril

Armllet

Слабость: Ice

Gil: 0

AP: 0

Предметы: -

Атака: Meteorite, Flare, Charge up

Мечты сбываются — первый раз за всю игру нам удастся встретиться с двумя клоунами ли-



цом к лицу. Кстати, не так ж они и сильные. Время от времени Торн (красный шут) передает Зорну (голубому шуту) свою способность **Meteorite**, а Зорн, в свою очередь, может передавать Торну **Flare**. Главное — не распылять свои силы и сконцентрировать все атаки на одном из противников. Позволив Зидану вытягивать у шутов полезные предметы, мы атакуем одного из них магией Виви и магическим мечом Штейнера. Бой заканчивается очень быстро, после чего побежденные но несломленные клоуны гордо убегают за подмогой. Мы подходим к Даггер. Она кажется мертвой... но нет, сердце все еще бьется! Она просто без сознания. Подхватив Даггер на руки, Зидан бежит вниз. Там нас уже ждет мугл. Попросив его сохранить игру, мы по спиральной лестнице возвращаемся обратно в покои королевы Брахны. Уложив принцессу на кровать, Зидан разговаривает со Штейнером — и как раз в этот момент в комнате появляются весьма довольные собой шуты вместе с Беатрис. И вновь нам предстоит сражаться с ней...

Босс: BEATRIX

Уровень: 19

HP: 5709

Gil: 0

MP: 4203

AP: 0

Предметы: -

Можно украсть: Phoenix Down, Thunder Gloves, Ice Brand

Атака: Thunder Slash, Shock, ClimHazard

Слабость: -

Как и во всех предыдущих сражениях мы бьем ее всеми подручными средствами, позволив



Зидану воровать полезные предметы, до тех пор, пока она не использует на нас свою новую атаку — **ClimHazard** — которая также оставляет всем нашим персонажам жалкий **1HP** здоровья. Но Беатрис уже не та что раньше. После сражения Зидан напоминает ей о том, что ее долг — защищать принцессу Гарнет и свое королевство, а то чем она занимается сейчас, мягко говоря, является действием прямо противоположным. После этого Беатрис видит лежащую без сознания принцессу и осознает всю глубину своих заблуждений. Она пытается просить прощения у всего народа Бурмеции в лице Фрей, а затем с помощью своей магии оживляет принцессу. Тем временем в покоях появляется сама Брахна, которая приказывает Зорну и Торну бросить принцессу в тюрьму. Но на этот раз против них выступают Фрея и... Беатрис! Все очальные члены нашего отряда вместе с принцессой уходят в секретный проход, а два рыцаря разных королевств, два бывших врага сражаются блечом к плечу с милой собачкой — **Bandersnatch** — которую шуты вызвали себе на подмогу. Все-таки приятно сражаться вместе с Беатрис! Одной ее атаки **ClimHazard** достаточно для того чтобы от собаки остались одни воспоминания. Тем временем наши герои с боями спускаются вниз по спиральной лестнице. Им противостоят очередные прототипы черных магов и все те же **Bandersnatch**. Внизу Штейнер покидает нас и мчится на помощь Беатрис и Фрее, попросив (!) Зидана заботиться о принцессе. После этого мы вновь переключаемся на Беатрис и Фрею, которые сражаются с собаками, и вскоре видим, как к ним присоединяется Адельберт Штейнер. В это время Зидан вместе с остальным отрядом наконец-то оказывается на круглой площадке с выщербленным краем. Отсюда нам нужно бежать вниз. Спустившись по лестнице, наши герои попадают в ловушку, как некогда Даггер, Маркус и Штейнер. Однако на этот раз нам на помощь приходит сам Марку — и Блэнк! Шуты получают по увесистой затрещине, после чего решетка опускается и мы получаем возможность вновь прокатиться на жуке до Трено. Однако, согласно хорошей традиции, примерно посередине пути нас останавливает очередная змея.

Босс: RALVUIMAGO

Уровень: 18

HP: 3352

Gil: 1404

MP: 584

AP: 7

Предметы: Ether

Можно украсть: Phoenix Down, Adaman Vest, Oak Staff

Атака: Stab, Ultra Sound Wave, Thundara

Слабость: Ice

В ПРОДАЖЕ
С 21 ФЕВРАЛЯ



ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

Развеем миф о защите GSM-телефонов от прослушивания.

На рынке карманных компьютеров может появиться новый крупный игрок.

Европейское представление коммуникатора Trium Mondo.

Три новые модели Compaq iPaq Pocket PC

Consumer Electronics Show 2001. Все новинки мира карманных компьютеров.

Обзоры

Handspring Visor Platinum, TRGpro

Отказоустойчивость PDA

Обзоры ПО для КПК

Русский Palm

Мобильные телефоны с ИК-портом

SMS: что это такое

и как этим пользоваться

Olympus Camedia

C-990ZOOM/C-2040ZOOM

C-Pen 600 - новый претендент на

звание "цифрового помощника"

МОБИЛЬНЫЕ
КОМПЬЮТЕРЫ



Сражаться с ней — все равно что отнимать конфету у ребенка. Все дело в том, что после любой атаки змея сворачивается в клубок и не атакует нас, если мы не трогаем ее в этом состоянии. Соответственно, тактика боя выглядит приблизительно так: нанести один сильный удар, дожидаться пока змея свернется, стянуть у нее что-нибудь нужное и полезное, дожидаться пока змея развернется, повторить все сначала. В итоге этот бой можно закончить практически без потерь... вот только после того как мы снова усадимся в кабину, змея погонится за жуком и он от испуга пронесется мимо Трено, забросив нас на какие-то скалы.

Тем временем в Александрии шуты впадают в немилость за то что позволили нам убежать, а королева назначает охоту за талисманом Даггер, а также за головами Виви и Зидана. За дело берутся два опытных охотника, ну а сама королева отбывает на своем корабле в неизвестном направлении.

Раздел 6: Башенные скалы

Вскоре после нашего удачного приземления появляется некий летающий старик, который называет



свое имя — Раму — и рассказывает принцессе об эйдолах, которые в данный момент находятся в жадных руках королевы Брахны. После этого она предлагает нашим героям пройти небольшое испытание в обмен на свою помощь. В лесу нам предстоит отыскать пять частей одной героической саги. После этого, сложив их воедино в правильном порядке, мы можем надеяться на то, что Раму станет новым эйдоном принцессы. После этого мы расходимся. Как только управление отрядом вновь оказывается в наших руках, необходимо вернуться на предыдущий экран. Там нас ожидает первая часть истории — **Hero**. Прослушав ее, мы идем вниз и просим Мугла сохранить игру. После этого мы идем вниз по тропинке и находим скрытый сундук, в котором лежит **Mythril Vest**. Заходим в озеро и слушаем вторую часть истории — **Human** — после чего уходим налево. На этом экране видны два сундука. Когда мы пытаемся подойти к тому что находится слева, проявляется третья часть истории — **Cooperation**. Прослушав ее, мы достаем из сундука **Ogre**, идем вверх по тропинке справа и переходим на следующий экран. В конце мы слушаем четвертую часть истории — **Silence**. Осталось найти

еще одну. Возвращаемся на предыдущий экран и поднимаемся вверх по зеленой тропинке. На развилке идем вверх, сворачиваем и идем до тех пор, пока над головой Зидана не появится иконка. Спрыгнув на камень, на котором стоит сундук, мы находим **Mythril Armlet**. После этого нам остается только спрыгнуть вниз. Вновь поднимаемся вверх по зеленой тропинке, но на этот раз на развилке идем вниз и переходим на следующий экран. Здесь мы находим последнюю часть истории — **Beginning**. После того как мы нашли все части истории, можно вернуться к муглу и попросить его сохранить игру. После этого нужно вернуться к тому месту, откуда мы спрыгивали вниз на камень с сундуком (от развилки наверх). На этот раз, проигнорировав появившуюся над головой персонажа иконку, мы проходим налево до конца и видим самого Раму, который просит нас сложить из отдельных частей выразительную историю. Необходимо использовать только четыре части — например, **Beginning, Cooperation, Silence, Hero**. После этого Раму спрашивает Даггер о том, почему она поставила часть **Hero** в конец истории и, выслушав ответ, дает ей оливин. К тому же, у принцессы теперь есть свой эйдолон. После этого Раму говорит о том, что его решение не зависело от ответа принцессы и наши герои переходят на следующий экран. Спрыгиваем вниз со скалы, и после этого нам показывают ролик о том, как «Красная роза» атакует Линдблум. У города нет ни единого шанса, особенно после того как Брахна использует еще один эйдолон — Аметист. Отныне Линдблум является владением Александрии...

Раздел 7: Захваченная столица

Перед входом в город наш отряд разделяется — Даггер и Зидан отправляются дальше, Виви предпочитает остаться. Прежде всего нам необходимо зайти в гостиницу (первая дверь слева на улице), подняться на второй этаж и попросить Мугла сохранить игру. После этого мы проходим улицу до конца и возле завала находим карту **Lindblum**. Поворачиваем направо, проходим до конца улицы и встречаем там министра Артанию, который провожает нас к регенту Сиду. Здесь к нам присоединяется Виви, которого отловили бдительные линдблумские солдаты и сгоряча чуть не ударили на месте. После этого следует долгий разговор, в ходе которого все как-то внезапно выясняют, что источников всех бед является Куд-



жа, и именно с ним необходимо вести непримиримую борьбу. Увы, воздушный корабль в Линдблуме нанять не удастся — одним из условий капитуляции города был переход всего воздушного флота под командование королевы Брахны. Было еще и второе условие — она забрала у Сиды **Falcon Claw**. Зачем? Этого никто не знает. В итоге, для того чтобы добраться до континента **Outer**, нам придется воспользоваться довольно опасным путем, который начинается на болоте к северу от Линдблума. По

окончании разговора Сид выдает нам **3000 Gil** на мелкие расходы и предлагает закупить в городе снаряжение.

Мы вновь оказываемся возле фонтана на городской площади. Заглянув в оружейный магазинчик справа и поговорив с его хозяином, мы получаем скидку на все товары. Слева от входа в магазин стоит женщина, которая торгует снадобрями. Пополнив запас, мы заходим в магазин синтеза (он находится слева под аркой) и создаем для Зидана новое оружие. Вернувшись в гостиницу (по пути нам покажут еще один **ATE**) и сохранив игру, мы подходим к стоящему возле фонтана человеку регента Сиды и говорим ему о том, что мы готовы к путешествию. Еще один **ATE**, после которого мы спускаемся вниз на лифте и получаем из рук Сиды национальное сокровище — древнюю карту мира. После этого на скоростной вагонетке мы отправляемся к Воротам Дракона. Закупившись у местного торговца (если по какой-то причине не сделали этого раньше) и попросив Мугла сохранить игру, мы выходим на карту континента **Mist**.



Болото к северу от Линдблума, а? Уж не пора ли нам вновь навестить в гости к Куине? Мы находим ее (его) на прежнем месте — возле кишащего лягушками ручья позади двух муглов. Поговорив с Куиной, мы идем наверх к дому, и перед входом поворачиваем направо. Здесь Куина замечает какую-то лягушку и гонится за ней, случайно обнаружив вход в шахту. Перед нами лежит путь, который приведет нас к дальнему континенту...

Раздел 8: Шахта

Спустившись по лестнице ко входу в шахту **Fossil Roo**, мы проходим мимо закрытой решетки, которая с грохотом распадается у нас за спиной, выпуская... робота. **Armoddullahan** радостно гонится за нами на протяжении нескольких экранов — а мы, соответственно, столь же радостно убегаем от него. Задача осложняется тем, что на пути периодически попадают некие лезвия-маятники — урона они не наносят, но вот движение замедляют довольно сильно. В случае, если роботу удастся догнать нас, приходится в темпе обижать его и мчаться дальше. Маленькая проблема заключается в том, что уничтожить его совсем наверняка не удастся — через несколько мгновений после очередного поражения бесформенная груда деталей отскребает себя от пола пещеры и целеустремленно мчится вслед за нами. Все заканчивается на третьем экране, где нашему небольшому отряду удается перепрыгнуть через провал, в который благополучно сваливается не заметивший ловушки робот. А на следующем экране нас уже поджидает некая красотка с топором, представившаяся Лани, охотницей за людьми. Она была одной из тех

кто получил от королевы Брахны задание доставить медальон принцессы... и похоже, ей все равно с какого тела снимать его — с живого или с мертвого.

Босс: LANI

Уровень: 19

HP: 5708

Gil: 0

MP: 4802

AP: 0

Предметы: -

Можно украсть: Coral Sword, Gladius, Ether

Атака: Aera, Water, Fira, Thundara

Слабость: -

Девушка далеко не так сильна как кажется. Помимо большого топора и непомерной самоуверенности, у нее имеется несколько полезных предметов, стянуть которые поручается Зидану. Пока он работает над этим, Виви упражняется в использовании черной магии, Куина машет вилкой, а Даггер лечит всю компанию своими заклин-



ниями. После того как все полезные предметы экипировки у Лани заканчиваются, ее можно обижать по-крупному — читай, с использованием Зидана. Несколько ударов вполне достаточно для того чтобы девушка покинула нас быстрым шагом. Продолжаем экскурсию... На следующем экране мы наблюдаем за тем, как по потолку деловито проносится дикий жук-гаргант. В левой части экрана растут довольно милые желтые цветы. Сорвав один из них, мы приманиваем жука (в подходящем для этого месте над головой у Зидана появляется иконка с восклицательным знаком). На этот раз путешествовать придется без удобств — на диких жуках корзинки для пассажира не предусмотрены. Нежно обхватив гарганта за шею, мы перемещаемся на следующий экран. Идем наверх. Оказывается, эта шахта вполне обитаема — во всяком случае, по ней шляется огромное количество разнообразных охотников за сокровищами. Одного из них мы встречаем на следующем экране. Распросив аборигена здешних мест о том как можно добраться до Внешнего континента, мы начинаем решать гигантскую головоломку с жуками. Все очень просто: гарганты путешествуют по всему лабиринту пещер, но они ненавидят воду и никогда не пойдут по пути, заблокированному небольшим водопадом. Все что от нас требуется — управлять этими водопадами с помощью рычагов, меняя маршруты движения гаргантов. Приступаем к делу. Бежим наверх-направо, переходим на следующий экран и срываем цветок для того чтобы подманить гарганта. Жук переносит нас в другую пещеру. Бежим направо, переходим на следующий экран и поворачиваем рычаг. Миникарта, появившаяся в правом верхнем углу экрана, наглядно демонстрирует нам изменение маршрута.

Возвращаемся на предыдущий экран и вновь подманиваем жука. Оказавшись в новой пещере, мы бежим налево, поднимаемся вверх по лестнице и затем бежим наверх. В сундуке на следующем экране нас ждет **Ether**. Возвращаемся на предыдущий экран, спускаемся вниз по лестнице и вновь бежим наверх — на этот раз в правый верхний угол экрана. По извилистой дорожке мы перебираемся на следующий экран и нажимаем на рычаг **#2**. Возвращаемся к тому месту куда нас доставил гаргант и вновь подманиваем жука.

Он доставляет нас в уже знакомую пещеру. Бежим направо и вновь нажимаем на рычаг **#1**. После этого возвращаемся на предыдущий экран и вновь подманиваем жука цветком. Теперь нам нужно вернуться к тому охотнику за сокровищами, который рассказывал нам о гаргантах и переключателях. От него мы идем вниз и встречаем... Стилкина, а с ним еще одного Мугла. На этот раз неутомимый путешественник предлагает нам приобрести **Phoenix Pinion, Remedy** и **Ether** по сходной цене **555 Gil**. Оформив покупку, мы просим Мугла сохранить игру и идем вниз, на следующий экран. Подманив жука, мы перемещаемся в новую пещеру. Стоящий здесь охотник за сокровищами с радостью поможет нам раздобыть несколько полезных вещей — за соответствующую плату, разумеется. Разобравшись с покупками, поднимаемся вверх по лестнице и нажимаем на рычаг **#4**. Бежим направо и переходим на следующий экран. Здесь нам необходимо подманить очередного гарганта, который доставит нас в новую пещеру. Оказавшись на месте, бежим направо и переходим на следующий экран. Здесь в сундуке нас дожидается **Lamia's Tiara**. Забрав ее оттуда, мы возвра-



щаемся на предыдущий экран и на жуке мчимся обратно к рычагу **#4**. Нажав на него еще раз, мы вновь бежим направо и вновь подманиваем к себе жука. На этот раз мы попадаем в довольно милую пещеру с водопадом — она находится справа от того места, куда нас доставил жук.

Вскарabкавшись вверх по лианам, оплетающим каменную стену, мы пытаемся сместиться немного правее. Неудачно — сильная струя воды сбрасывает Зидана вниз, в озеро. Для того чтобы выбраться из него нам необходимо нажать на клавишу **ⓧ**. Поднимаемся вверх по откосу справа и вновь карабкаемся по лианам — на этот раз к проходу, который находится вверху справа. Перебравшись на следующий экран мы попадаем в пещеру, где очередной охотник за сокровищами активно сокрушает киркой каменную стену. Он с радостью одолжит нам свой инструмент на неопределенное время всего лишь за один **Potion**. Соглашаемся на эту сделку, и через минуту мы уже стоим с киркой в руках, и жажда наживы постепенно

заволакивает сознание :) Ну будем увлекаться. Прежде всего необходимо продолбить стенку в правой верхней части экрана. После доброго десятка ударов из нее вываливается мугл, которого мы просим сохранить игру. Затарившись снадобьями в могшопе, мы начинаем долбить центральную скалу. Если долго мучаться, что-нибудь сломается... Время от времени к нам в руки сваливаются различные полезные предметы — начиная от банальных **Potion** и заканчивая весьма полезными предметами экипировки. Вдоволь наработавшись, мы возвращаем кирку владельцу и идем в проход в правом нижнем углу экрана. На следующем экране нам необходимо забраться в левый нижний угол, где спрятан сундук с **Survival Vest**. Забрав его с собой, мы возвращаемся на предыдущий экран, а оттуда — к озеру. И вновь мы карабкаемся вверх по лианам — на этот раз в левый верхний угол экрана, где находится последний рычаг. Нажав на него, мы цепляемся за лианы и карабкаемся направо, стараясь вновь попасть под струю водопада. Выбравшись из пруда идем направо и, не поднимаясь вверх по откосу, идем в проход в пра-



вой нижней части экрана. Последняя поездка на жуке — и мы выбираемся из шахты для того чтобы вдохнуть воздух Внешнего континента. Добро пожаловать!

Оказавшись на карте, мы бежим вперед до тех пор, пока не видим над головой нечто вроде моста с каким-то сооружением посередине. Пробегая под ним, стоит уделить особое внимание местным обитателям, с которыми нашему отряду, вероятно, предстоит сразиться. Знакомьтесь — этого малютку-кактуса зовут **Cactuar**, и большую часть времени он проводит в земле. Пока он там находится ни в коем случае нельзя атаковать его — в ответ кактусенок применяет атаку **1000 Needles**, которая сносит у одного из наших персонажей, соответственно, **1000 HP** — по одному на каждую иголку. Итак, до тех пор пока из земли торчит лишь макушка кактуса, мы ждем и строим планы мести. Но стоит ему показаться на поверхности — и можно применять грубую физическую силу. В награду за победу в каждом из таких боев наши персонажи получают



более **1000 Exp** — отличный шанс немного поднять уровни всех членов отряда. Обогнув холм справа, мы забираемся на верх по поло-
тому склону и бежим к мосту. Странное сооруже-
ние на проверку оказывается не менее странной деревушкой...

Раздел 9: CONDE PETIE

Прежде чем познакомиться с местными обита-
телями, нашим героям придется научиться
правильно выговаривать их приветствие:
«**Rally-Ho!**». После того как с формальности-
ми будет покончено, нам покажут **АТЕ**. Камен-
ная арка закрывает от нас небольшой участок
экрана. Если покопаться за ней в темном углу
слева, мы сможем достать из сундука **2700 Gil**. После этого мы с чистой совестью бежим
наверх и заходим в дверь, возле которой стоит
один из местных жителей. На следующем экра-
не нам покажут еще один **АТЕ**, и у нас появит-
ся возможность заглянуть в одну из двух две-



рей слева (обе они ведут в деревенскую гости-
ницу). Внутри нас ждет еще очередной **АТЕ**, из
которого мы узнаем об основной проблеме ма-
ленькой деревушки — таинственных воришках,
специализирующихся исключительно на про-
дольности. Отдохнув в гостинице, мы выхо-
дим обратно на улицу, бежим наверх и подни-
маемся вверх по лестнице. Еще один **АТЕ**, по-
сле которого мы спускаемся в нижнюю часть о-
громного зала и разговариваем с Виви. Очеред-
ной **АТЕ** настигает нас сразу после разговора,
после чего мы бежим в правый нижний угол
экрана и спускаемся вниз по лестнице. Это ма-
газин и в нем стоит... черный маг?! Он убегает
прежде чем мы успеваем хорошенько рассмот-
реть его. Виви мчится за ним, Зидан бежит
следом — и на выходе сталкивается с Даггер.
Всем отрядом они несутся к выходу из дерев-
ни, но все напрасно — черному магу удается
сбежать. Местный абориген с готовностью
сообщает нам, что «острые шапки» приходят
из леса, который находится к юго-востоку от
Conde Petie. Похоже, туда-то нам и придется
отправиться. Однако перед этим стоит вер-
нуться в магазин и пополнить запас различных
снадобий. Попросив стоящего неподалеку Муг-
ла сохранить игру, мы пробегаемся вдоль ниж-
него края экрана в поисках скрытого сундука,



в котором лежит **Phoenix Pinion**, а затем бе-
жим направо и переходим на следующий
экран. Здесь находится еще один магазин, в
котором мы можем обновить оружие и снаря-
жение наших персонажей. Покончив со сбора-
ми, мы возвращаемся к выходу из деревни и
по карте Внешнего континента бежим на юго-
восток, туда где у подножия холма виднеется
огромный лес. Нам придется пройти его до
конца для того чтобы добраться до поселения
черных магов.

Раздел 10:

Поселение черных магов

Однако, прежде чем попасть непосредственно
в поселок нам придется еще раз погоняться за
тем самым черным магом. В тот момент когда
мы подходим к развилке, он скрывается в пра-
вом верхнем углу экрана. Бежим туда... триж-
ды, потому что каждый раз мы будем возвра-
щаться на тот же самый экран. Индикатором
того куда нужно бежать дальше служит сова,
которая пролетает между кронами деревьев
всякий раз, когда нам нужно двигаться напра-
во. Итак, три раза мы уходим в правый верх-
ний угол экрана, на четвертый нам нужно бе-
жать в левый верхний угол. После этого в пра-
вом верхнем углу вновь появляется черный
маг. Последовав за ним, мы видим, как он сни-
мает заклинание, укрывающее лесной поселок
от посторонних глаз.

Кому-то это может показаться странным, од-
нако произведенные на заводе черные маги
умеют говорить... более того, они даже боятся
нас и убегают при появлении нашего отряда.
Все разбредается по поселку: Виви — общать-
ся с соотечественниками, Даггер — осматри-
вать достопримечательности, Куина — искать
еду. Зидан остается в полном одиночестве.
Просмотрев **АТЕ**, мы заходим в дом слева и за-
купаемся новым оружием и снаряжением. По-
кинув магазин, мы направляемся в правый
верхний угол экрана (не поднимаясь на дере-
вянную платформу). Миновав стоящего перед
мельницей Мугла, мы заходим внутрь, прос-
матриваем очередной **АТЕ** и разговариваем с
Куиной, которая собирается съесть яйцо чоко-
бо. Поговорив с черными магами, охраняющи-
ми яйцо от прожорливого гурмана, мы нахо-
дим спрятанный в этом помещении **Gysahl
Green** и выходим наружу. Попросив Мугла
сохранить игру, возвращаемся ко входу в по-
селок. Здесь, поднявшись на деревянную
платформу в верхней части экрана, мы уходим
налево.

На следующем экране мы видим два дома. Для
начала можно зайти в тот что находится спра-
ва и пополнить запас снадобий. Вернувшись
на улицу, мы заходим в левый дом и разгова-
риваем с Даггер, которая безуспешно пытает-
ся убедить черных магов в нашей полной без-
обидности. После того как Даггер отпра-
вляется на поиски Виви, мы получаем возмож-
ность покопаться в спрятанном слева сундуке
и достать оттуда **2000 Gil**. Вскрабкавшись по
лестнице на крышу, в верхней части экрана
мы находим еще один сундук, в котором лежит
843 Gil. После этого можно спуститься вниз и
завести знакомство с обитателями этого дома.
который на поверку оказывается магазином
синтеза. Собрав новое оружие для членов на-
шего отряда, мы покидаем магазин синтеза и
на улице видим Виви, который забегает в ма-



газин снадобий. Бежим следом за ним и выхо-
дим из магазина через заднюю дверь. Мино-
вав небольшой деревянный мостик, мы попа-
даем в местную гостиницу. Зидан разговари-
вает с Виви и вскоре к ним присоединяются
Даггер и Куина. Всей компании предлагают
немного отдохнуть. Что ж, неплохая идея.
Ночью Виви уходит из гостиницы, оставив там
своих друзей. Даггер беспокоится о нем, но
Зидан объясняет ей, что маленький черный
маг просто ищет место, которое он мог бы на-
зывать своим домом. После этого хвостатый во-
ришка рассказывает принцессе небольшую ис-
торию из своей жизни и благополучно засы-
пает. Тем временем Виви обсуждает с одним
из черных магов вопрос, который с недавних
пор занимает его больше всего...

Потру один из черных магов сообщает Даггер
весьма полезную информацию. Куджа и его се-
ребристого дракона видели в северной части
континента, в том месте, которое обитатели
Conde Petie называют Убежищем. Похоже, нам
стоит отправиться туда — но перед этим стоит
завершить еще пару дел в поселке черных ма-
гов. Прежде всего нам стоит вернуться в гости-
ницу и покопаться в сундуке, стоящим возле
кровати, для того чтобы достать оттуда **Virgo
Stellazzio**. После этого мы отправляемся в ма-
газин синтеза, вновь поднимаемся на крышу и,
пробравшись в нижнюю часть экрана (поближе
к улице) подслушиваем разговор двух черных



магов о продавце магазина снадобий, у которо-
го можно купить нечто «обычное». Спускаемся
вниз, переходим в магазин, который находится
справа и просим хозяина продать нам... в об-
щем, «как обычно». Хозяин покидает стойку и
начинает копаться в своих ящиках, предоставив
нам великолепную возможность забраться на
второй этаж магазина и стянуть из сундука над
кроватью **Black Belt**. Завершив все пригото-
вления, мы покидаем поселок черных магов и по
карте возвращаемся в **Conde Petie**.

Продолжение следует

PlayStation



Blade

Cheat режим

В основном меню, удерживая **L1** введите: (X)(5), (O), (R1), (R2)(2), (R1). Во время игры нажмите Start, чтобы активировать меню *cheat*.

Бесконечные жизни

В основном меню, введите: (L3), (D), (L2), (L1), (R2), (R1). Во время игры нажмите Start и в меню *cheat* активируйте опцию *Infinite lives*.

Бесконечные боеприпасы

В основном меню, введите: (V), (D), (A), (L2), (L1), (R2), (R1). Во время игры нажмите Start и в меню *cheat* активируйте опцию *Infinite ammunition*.

Все снаряжение

В основном меню, введите: (D), (L), (A), (V), (L2)(2), (R2)(2). Во время игры нажмите Start и в меню *cheat* активируйте опцию *All items*.

Covert Ops: Nuclear Dawn

Бесконечные патроны

Поставьте игру на паузу и введите: (L1), (L2), (R1), (R2), (D), (X), (X). Если код введен правильно вы услышите крик..

Пропуск уровня

Поставьте игру на паузу и введите: (L1), (R1), (X), (O), (D).

Spec Ops: Stealth Patrol

Неуязвимость

Введите в качестве имени *ROCKSTAR*. Во время игры нажмите Start и активируйте режим *Invulnerability*.

Бесконечные гранаты для M203

Введите в качестве имени *THUMPER*. Во время игры нажмите Start и активируйте режим *THUMPER*.

Moto Racer: World Tour

Cheat mode

На экране главного меню нажмите (D), (A), (O)(2), (A)(2), (L), чтобы открыть все трассы, мотоциклы и режимы. Если код введен правильно, то вы услышите звук.

Медленные противники

На экране главного меню нажмите (V), (A)(2), (D), (A), (D), (R2). Если код введен правильно, то вы услышите звук.

WCW Backstage Assault

Бесконечная stamina

(выносливость)

На экране главного меню нажмите (R1)(2), (A), (R1)(2), (A).

Неломающееся оружие

На экране главного меню нажмите (L1), (R1), (L1), (R1), (D)(2).

Большие борцы-женщины

На экране главного меню нажмите (R1)(2), (A)(2), (L1)(2).

Маленькие борцы

На экране главного меню нажмите (R1)(2), (L1)(2), (D)(2).

Альтернативные звуки с трибун

На экране главного меню нажмите

(R1), (L1), (R1), (L1), (A)(2).

Низкая гравитация

На экране главного меню нажмите

(R1), (L1)(3), (D), (A).

Альтернативные костюмы

Успешно завершите режим «hardcore challenge» на любом уровне сложности, чтобы открыть дополнительные костюмы выбранного вами борца (как в *Dead or Alive*).

TOCA World Touring Cars.

Дополнительная мощность

Введите «GRUNTSOME» в качестве кода.

Nitro

Введите «GLYCERINE» в качестве кода, во время игры нажмите (L1), чтобы воспользоваться приобретенным *nitro boost*.

Неуязвимая машина

Введите «MADCAB» в качестве кода.

Хромированные машины

Введите «T2» в качестве кода.

70's springs

Введите «VANISHING» в качестве кода.

Низкая гравитация.

Введите «EUROPA» в качестве кода.

Зеркальный режим

Введите «WEFLIPPED» в качестве кода.

Race backwards

Введите «REARFEAR» в качестве кода.

Режим «Blur»

Введите «ETHANOL» в качестве кода.

Двойная высота

Введите «TWINPEAKS» в качестве кода.

Взрывающиеся края трассы

Введите «KRAZYKERBS» в качестве кода.

Чтобы получить различные дополнительные автомобили, вам придется зарабатывать очки в режиме *championship* (например, за 545 очков вы получите *Bentley Hunaucieres*, но это максимальная известная ставка). *Collect 545 total points in championship mode*.

Lunar 2: Eternal Blue

Местонахождение картинок-бромидов:

Lucia's Bromide 1

В *Larja*, у человека стоящего рядом с домом.

Jean's Bromide 2

В *Illusion Woods* у девушки охраняющей выход из леса.

Jessica's Bromide

В *Meribia*, у одного из посетителей бара.

Lemina's Bromide 1

В *Vane*, в библиотеке в сундуке

Lemina's Bromide 2

В *Meribia*, в бочке в магазине *Ramus'a*.

Lemina's Bromide 3

В *Meribia*, у дедушки *Ramus'a*. Поболтайте со стариком, и он отдаст ее вам.

Mia's Bromide

У *Transmission Springs*. Заветная картинка у одого из двух парней болтающихся поблизости.

Knockout Kings 2001

Играть за Ashy Knucks

Введите «KNUCKS» в качестве имени в режиме «career», чтобы открыть *Ashy Knucks*.

Играть за The Bulldog

Введите «BULLDOG» в качестве имени в режиме «career», чтобы открыть *The Bulldog*.

Играть за The Gorilla

Введите «DE GORE» в качестве имени в режиме «career», чтобы открыть *The Gorilla*.

Играть за The Clown

Введите «CLOWN» в качестве имени в режиме «career», чтобы открыть *The Clown*.

Супер боксер

Введите «100%» в качестве имени в режиме «career», чтобы увеличить все характеристики создаваемого боксера до 100.

Fatality (шутка)

Нажмите (A) + (O), чтобы ваш боксер выполнил добивающий удар или, как они говорят, «signature move».

Medal Of Honor: Underground

Cheat mode.

Введите «ENTREZVOUS» в качестве кода. Если код сработает, то экран мигнет зеленым цветом. Вернитесь на экран введения кодов и наберите «PORTECLEFS». Вам станут доступны все миссии, герои режима *multi-player* и все секреты игры.

Миссия Panzernacker Unleashed.

Введите «ENTREZVOUS» в качестве кода. Если код сработает, то экран мигнет зеленым цветом. Вернитесь на экран введения кодов и наберите «LEMONSTRE».

Призовой финал и дополнительная медаль.

Пройдите игру, получив все медали и «mementos». В этом случае вам покажут специальный призовой финальный ролик. В зависимости от того, с каким результатом (evaluation) вы прошли игру, вам вручат одну из трех медалей. Лучшая из них - *Legion Of Honor*. Если вы получите эту медаль, вам откроется доступ на призовой уровень.

Championship Surfer

Играть за Iceman

Пройдите игру на уровне сложности «pro».

Razor Freestyle Scooter

Cheat mode

Установите игру на паузу и нажмите (D), (V), (D), (L), (D), (A), (D) (2), чтобы открыть все секреты игры.

Играть за Daryl

Пройдите игр, получив все 20 «wheels».



Дорогие читатели! Сразу хотелось бы принести наши извинения за то безобразие, что вы могли видеть в прошлый раз на страницах рубрики «Письма». Стоило сказать, что мы постараемся бороться с ошибками и опечатками, как буквально тут же у нас случайно вылез такой жутчайший ляп. Более всего в случившемся виноват, собственно, я сам, так как умудрился «не заметить слона» и не вычитать злостный баг при верстке. Старую, видать. К огромному несчастью, в результате случившейся накладке читатели не увидели кусок одного из самых интересных и необычных писем, из тех, что когда-либо приходили к нам в редакцию, не говоря уже о том, что практически полностью исчезло послание Романа Дмитриева. Естественно, просто так мы все это оставить не можем, а потому в этом номере вы увидите и окончание письма «Выбор», и критику Романа в адрес нашумевшего RPG-ненавистника Okorok'a.

Александр Щербаков



Ольга Харитонов
г. Северск, Томская область

ВЫБОР (ОКОНЧАНИЕ)

...А как хотелось бы, чтобы была локализованная лицензионная Final Fantasy VII и я тогда бы расщедрился. Купил же лицензионный «Бойцовский Клуб», друзья до сих пор говорят, что 250 рублей за видеокассету это идиотизм. А мне нравится!

Что-то я отвлекся. Так вот, стою я у салона, меня рубит во все дыры, и тут выходит этот хорек (хозяин салона), говорит, смотря на эти диски: «Старые диски, ну так и быть по 15 рублей за диск дам». Посмотрел я на эту крысу, так захотелось ударить, и тут я понял, как я жалок, я пришел продавать свою мечту, единственное, во что верил, единственное, что меня отвлекало в тяжелые минуты, в общем, это непередаваемо. «Это не для тебя, урод» - сказал я, развернулся и пошел домой.

На вопросы, где диски, говорил, что давал поиграть. (Вообще мы с друзьями еще брали поиграть/продать у разных знакомых диски на PlayStation, но это продолжалось недолго). В общем, пришел домой, понял, как много мне не хватает (не вещей, которые я вынес из дома) спокойствия, ведь если ты наркоман, то ты - суетамэн, вся жизнь в движении, пока не остановит передозировка или чудо. В моем случае - второе. Родители друзей узнали об их «увлечении» и теперь они (друзья) лечатся в разных городах. В ту ночь, когда я пришел домой, меня страшно кумарило, но я перетерпел и теперь рад, что бросил эту дрянь. Хотелось бы, чтобы создатели Final Fantasy VII знали, сколь благодарен им русский парень из города Старый Оскол и что их детище изменило многое в его жизни.

Спасибо.

Сергей, Белгородская обл., г. Старый Оскол

P.S. С Новым Годом! Привет Шурику Щербакову.

Нечасто в нашу редакцию приходят такие письма. Вернее будет сказать - подобных еще на нашей памяти не было. Комментировать его, по-моему, просто не имеет смысла. В данном случае уже порядком потрепанная фраза «делайте выводы сами», пожалуй, будет уместнее, чем где бы то ни было.

СЛЕД В ДУШЕ

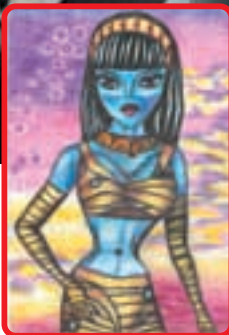
Привет, уважаемая редакция Official PlayStation!

Ваш журнал читаю с самого первого номера, но пишу в первый раз и подтолкнуло меня к этому письмо Okorok'a в номере 12'2000.

На PlayStation я играю уже три с половиной года, и за это время успел повидать множество разных игр, но какие-либо добрые воспоминания у меня остались только от ролевых игр, то есть RPG. Сколько удовольствия я получил от прохождения Final Fantasy VIII или, например, Xenogears, а вышеупомянутый автор пишет: «Долой RPG! RPG must die». Две эти фразы задели меня за живое. Я являюсь ярым поклонником



Награда нашла своего героя, как говорили в передовицах советских времен. Нечто подобное произошло и у нас, только несколько наоборот. Мы поздравляем победительницу конкурса рисунков (№10 2000) Татьяну Благодарову.



жанра RPG, поэтому полностью не согласен с его мнением, а, если быть точнее, то имею совершенно противоположную точку зрения.

Вот Ококорк пишет, как это восхитительно - пройти Resident Evil. А по сути, что такое Resident Evil и подобные ему игры - это 2-3 часа однообразной стрельбы по зомби (или, например, по динозаврам), после чего диск с игрой отправляется пылиться на полку, причем сюжет одной игры очень похож на сюжет другой и, мягко говоря, не впечатляет.

В принципе, против Resident Evil и подобных ему произведений я ничего не имею (сам иногда играю), но ни одна игра из этого жанра не может оставить в душе такой след, какой оставляют Final Fantasy VIII, Xenogears, Valkyrie Profile и некоторые другие замечательные RPG. Надеюсь, что найдется много геймеров, разделяющих мою точку зрения, хотя, думаю, найдутся и ее противники, судя по хит-параду «самых любимых».

Очень рад, что в декабрьском листе «самых любимых» появилось целых 4 игры от моей любимой Square. Хотелось бы в будущем увидеть их в тройке лидеров.

Ну да ладно, пора закругляться, пойду играть в свежеприобретенную SaGa Frontier 2, желаю редакции продолжать радовать нас своим творчеством.

С уважением,
Дмитриев Роман (Эйс), г. Сходня, Московской обл.

P.S. Пожалуйста, напечатайте мои координаты для переписки:

Хочу переписываться с геймерами и геймершами, любителями жанра RPG. Мне 20 лет, люблю Squaresoft и такие игры, как Final Fantasy VIII, Xenogears, Front Mission 3 и т.д. Постараюсь ответить всем. Мой адрес: 141420, Московская обл., г. Сходня, ул. Юбилейный проезд, д. 10, кв. 211. Дмитриев Роман (Эйс).

Письмо Романа было одним из первых посланий, критикующих нашумевшего на страницах нашего журнала Ококорк'а. На него в прошлом номере я даже ответил, но в итоге только мой ответ и окончание письма оказались на страницах журнала, а основная часть пропала бесследно, за что еще раз искренне прошу прощения.



Dark Side
Developer Kit
\$199.99



e-shop
<http://www.e-shop.ru>

Только 8 Марта
на все заказы, поступившие от прекрасной
половины человечества предоставляется
СКИДКА 8%

**Войди
в мир
Роботов!**



**СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА
таким, каким ты его видишь
и запрограммируй
его поведение.**

(095) 258-8627,
(095) 928-0360, 928-6089
(812) 311-8312,
e-mail: sales@e-shop.ru
заказ онлайн: <http://www.e-shop.ru>

В нашем магазине действует услуга 48 часов **Money Back** смотрите подробности на www.e-shop.ru



Droid
Developer Kit
\$169.99



Robotics
Discovery
Set
\$249.99



Ultimate
Accessory Set
\$90

Дополнительный
набор
\$90



Дополнительный
набор
\$90



Система Robotics Invention System,
программируемая с компьютера
\$269.99



Дополнительный
набор
\$90



НЕЧЕГО МОРОЧИТЬ ГОЛОВУ!

Здравствуй, ОРМ!

Я вот сижу, полная злобы и боли, и пишу вам письмо. Еще чуть-чуть и я кого-нибудь точно убью (по крайней мере, сильно покалечу). А жертвой моей будет не кто-нибудь, а Окорок. Своим письмом в редакцию, напечатанным в № 12'2000 под грозным заголовком «Долой RPG», он испортил мне все предновогоднее настроение. И не только мне. Как защитница справедливости и как оскорбленная геймерша, я считаю своим святым долгом ответить Окорок'у ударом на удар. Оскорбив жанр RPG, он оскорбил лично меня, а я такого не прощаю. Берегись, Окорок!.. Ну хватит тут вафли колоть, с вашего позволения, уважаемый ОРМ, я начну.

...Правильно было сказано, что обоснованности столь громким словам не хватает. Назвать RPG «попыткой жить другой жизнью» не получится. Между прочим, каждая видеоигра - это, собственно, и есть попытка, желание жить другой жизнью. Только смысл в этих «жизнях» разный. В любимых видеоиграх Окорок'а - убивать. Очень странно стремление «устроить кровавое мочиловое», но присуще не одному только Окорок'у. Интересно, а такие, как он, еще что-нибудь в жизни замечают? Наверное, для них это такое чисто эстетическое наслаждение. Что может быть круче, чем в роли безмозглого амбала пройти по улочкам, пристрелить пару тысяч зомби вперемешку с людьми, а лучше уж бензопилой порезать. И чтобы крови по-



Руслан Бабошко г. Москва

больше-побольше, и кости пусть хрустят и ломаются погромче. Умилительно! Ну и что после этого всего остается в голове? Ничего. Вот Окорок говорит: «Ваша голова забита под завязку всяким хламом»... Хм? А я и не подозревала... Чем же голова забита у Окорок'а? Да ничем! Кровь, насилие, как всегда. А если так называемый хлам не нужен, то он сам выветрится. Надо мозг развивать. Кстати, разве то, что Окорок знает Silent Hill лучше, чем свой район, а Resident Evil прошел раз десять - это что не хлам? Зачем забивать этим голову? Чтобы с презрительной усмешкой сказать: «Я прошел Resident Evil десять раз!» И? Кому это пригодится? Если начнете возражать, что, дескать, это пригодится для последующего нового начала и прохождения, то я тоже скажу, что знаю Breath of Fire лучше, чем свою комнату, а Lunar и FF VII, как таблицу умножения, и, если понадобится вернуться в прошлое, пройденное, я с удовольствием сделаю это, потому что мне ИНТЕРЕСНО!

Мне уже так надоело, что нынешнее поколение так сильно стремится к жестокости. По телевизору каждый день убийства, вон все фильмы, особенно американские, такие. Я не требую убрать из игр жестокость, она, как ни странно, кому-то нравится. Я, кстати, считаю Resident Evil полным отстоем. Ну не нравится мне он и все! Вот Quake 2 круто, нет слов, а Resident... Тогда давайте все перегрызлем!

У каждого свои игры, нечего тут «революцию» устраивать (и я говорю то, что должна была сказать в начале). Весьма трудно сравнить жанр RPG с action/adventure. Эти игры РАЗНЫЕ, они рассчитаны на разную аудиторию. И еще слово в защиту RPG - не нравятся тебе, Окорок, НЕ ИГРАЙ, нечего тут честным геймерам голову морочить, им и так тяжело.

Прискорбно, конечно, что в хит-парады относительно редко попадают RPG. Я знаю среди них огромное количество интересных и увлекательных игр. Но RPG - игры для любителей, а те игры, что «селятся» в хит-парадах - такой ширпотреб, который требует практически каждый геймер. Но это не значит, что он нравится абсолютно всем.

В RPG меня радует общая атмосфера, сюжет, красивые, чаще всего анимешные герои, разнообразная музыка. Для меня многие RPG похожи на хорошую книгу, участником которой я являюсь, и от меня зависит судьба героев. Я люблю окунуться в этот мир и забыть про все на свете, он меня вдохновляет. После игры окружающая действительность не кажется мне серой, я просто смотрю на все слегка по-иному. Впрочем, как и всякий другой геймер.

Японцы знают толк в играх (да и не только в них). В этом они впереди планеты всей, надо отдать им должное. Иногда, правда, над RPG я могу скучать, а потом долго и подробно плевать, но это уже зависит от настроения и конкретных недостатков игры. Я не думаю, что хваленые Окорок'овы сцены крови могут быть вечно интересными. Как говорится, о вкусах не спорят.

Однако, пока существуют RPG, пока существуют другие жанры, между их фанатами будут происходить схватки. Не первой уже. И спрашивается, чего мы поделили? (вопрос остается открытым).

Как бы то ни было, последнее слово остается за нашим «Пикачу» - судьей...

Ведунья

P.S. После дикого письма Окорок'а переворачиваю страницу и все дурные мысли отлетают, как сон. Ведь там фотка ростовского RPG-клуба. Как же приятно!

Как и следовало ожидать, поток писем с критикой Окорок'а не уменьшился. Приведенное выше - одно из наиболее интересных. Правда, в качестве «судьи» я принципиально выступать все-таки не буду, разбирайтесь сами - от этого, на мой взгляд, рубрика только выиграет. Хотя без ставших уже традиционными кратких комментариев не обойдусь. По поводу набившей оскомины и, как мне кажется, глупейшей темы жестокости, краешком затронутой на сей раз, я высказываться не собираюсь - это разговор долгий, да и моя точка зрения многим может очень даже не понравиться. А выскажусь по второстепенным моментам, привлечшим мое внимание. Во-первых, замечание о «ширпотребе» и редком появлении ролевых игр в хит-парадах. Если кто не в курсе, то раскрученные RPG продаются весьма неплохо, а фэнов у них - в океане не перетопишь. Та же FF - ширпотреб, в общем-то, еще тот, почище каких-нибудь «Резидентов». Во-вторых, выскажусь насчет расхожего мнения о том, что японцы знают толк в играх. Да, в развитости игровой индустрии они, быть может, и «впереди планеты всей», но насчет их вкусов можно сказать нечто иное. Начиная с того, что в покупке продуктов они чаще всего руководствуются модой и рекламой, наличием известной торговой марки на коробочке, и заканчивая тем, что в хит-парадах продаж первые места занимают очень часто ТАКИЕ игры, что порой закачаться можно. Постоянно какие-то невнятные бейсболы, симуляторы знакомств с девочками плюс неясная требуха. Так что тут вопрос спорный и весьма. :)

МАГИЯ ПОШТУЧНО

Привет, Official PlayStation!

Я большой поклонник ролевых игр, успел вступить в клуб RPG, который находится в Ростове-на-Дону благодаря № 29 вашего журнала.

На страницах ОРМ много крови пролилось из-за игры Final Fantasy VIII и всей серии в целом. Но затрагивали только седьмую, восьмую и девятую части сериала. Но об этом позже, а сейчас хочу заявить, что Final Fantasy VIII - полный отстой. Конечно, это уже многие поняли, но не все. Те, кто считают игру одной из лучших RPG совершенно не правы. Это я понял после того, как поиграл в Final Fantasy V и Final Fantasy VI, восьмая часть по сравнению с ними - полная чушь, графика не считается. В RPG важна суть, а в FF VIII ее нет. Но, все по порядку.

1. Сюжет. Мне кажется, что для RPG в восьмой «конченной» фантазии сюжет просто не способен конкурировать с пятой и шестой частями сериала. Если вы прошли эти игры, то меня поймете.

2. Боевая система. В FF V была лучше система магии и присвоения персонажам разных способностей. В ней было 30 классов, которые открывались в течении всей игры. А в FF VIII просто идиотизм в кубе. Общая идея хороша, а вот реализа-

ция оставляет желать лучшего. Магия исчисляется в штуках. Представьте себе разговор двух магов:

- У тебя сколько магий огня?

- Десять.

- А у меня больше, хе-хе-хе!

В общем магия фактически заменяет вещи.

3. Экипировка. Поиграйте в ранние части «Фантазии» и все сами поймете.

4. Игровой мир. В FF VII, FF VIII и FF IX ты ходил на одной планете, лишь иногда удавалось слетать в космос и поплавать под водой. А в пятой части три мира, по которым ты будешь путешествовать на чокобо, драконах, кораблях, подводных лодках и на многом другом.

Итого: в Final Fantasy VIII деньги льются ручьем, магия исчисляется в штуках, вещи тебе совершенно не нужны. Как вы уже поняли, ранние части - полная противоположность.

Вот и все, делайте выводы.

Асланов Андрей (Kain), г. Ростов-на-Дону

P.S. В клубе меня убьют :)

P.P.S Все, кто согласен с моей точкой зрения, пишите: 344019 г. Ростов-на-Дону, 4 линия, дом 46, тел. 53-40-54.

Раз уж тут у нас пошло бурное обсуждение ролевых игр, то в качестве некоего рода провокации хотелось бы поместить и это письмо, воскрешающее полузабытую полемику о сериале Final Fantasy. Побольше споров на страницах рубрики!

"НЕДОДЕЛАННЫЙ ПРОДУКТ"

Здравствуйте, многоуважаемый журнал Official PlayStation!

Являясь старым поклонником ОРМ (еще в феврале '98 купил первый номер и, думаю, мало у кого в коллекции есть все выпуски журнала), я пережил все эти эволюции вашего-нашего любимого журнала, но впервые у меня появился повод написать вам. Нет, я и раньше часто не соглашался с оценками игр, выставленными авторами ОРМ, но, как вы понимаете, на вкус и цвет... Прочитав № 1 '2001, я был просто возмущен подведением итогов за год («музыкальные итоги года»). Возможно, вы являетесь специалистами по играм (именно поэтому я вам еще не писал), но «спецами» по музыке вы точно не являетесь, факт (поверьте, вам пишет не crazy fan, а музыкальный критик одного питерского муз. издания). Возможно, идея была неплоха, но намного интереснее было бы прочитать обычные музыкальные аналогии (а не шоу-бизнес аналогии). Создалось впечатление, что придумали пару совпадений, а затем на все плюнули и решили писать все подряд. Не спорю, некоторые аналогии весьма удачны (FF IX - Madonna, Colin McRae Rally - Robbie Williams, Dead or Alive - Britney Spears), но я очень надеюсь, что вы не считаете сочетания MediEvil 2 - Алсу, Driver 2 - «Авария», Syphon Filter 2 - «Руки Вверх» удачными. Как отвечал по поводу Dino Crisis 2 господин Щербаков, так выражусь и я. У хит-парада были все предпосылки, чтобы стать неплохим и весьма занятным, только ОРМ в итоге элементарно скалтурила, в результате чего продукт получился откровенно недоделанным.

Итак, перехожу к основной цели письма. Было две великолепных ассоциации (RE3: Nemesis - Marilyn Manson и Dino Crisis 2 - Limp Bizkit), если не брать, конечно, то, что вы написали об этом. Ругайте RE3 и DC2 сколько душе угодно (это ваша работа), но музыкальный шоу-бизнес не трогайте. А такие изречения, как: «поп-зомби» и «чудище феноменальное» про группу Marilyn Manson (это название группы, для тех, кто не в курсе, а солиста «в миру» зовут Brian Warner), «бездар-



Сергей Расчетов г. Долгопрудный, Моск. обл.

ная финтифлюшка» про Limp Bizkit и оскорбление личности Майкла Джексона просто низки. Ваше счастье, господа редакторы, что вас не было рядом, когда я в компании своих друзей рэпперов и металлистов читал № 1 '2001 (естественно, речь не идет о физической расправе, но вы бы много услышали «о непредуманности и сырости игрового процесса»). Так вот, кстати, эти исполнители, по-моему, идеально подходят к играм, а вот к THPS2 неплохо подходит The Offspring примерно пятилетней выдержки.

А вообще-то журнал классный. Проглатывается примерно за 45 минут, автор в меру остроумен, ничего менять не надо. Только занимайтесь своим делом, вводите население в чудесный мир видеоигр.

Кстати, очень хотелось бы узнать, какую музыку предпочитают редакторы ОРМ.

Stan (Станислав Самойлов)

P.S. Уважаемая редакция! Напечатайте пожалуйста мои координаты:

194156 г. Санкт-Петербург, пр. Энгельса д. 22, кв. 100, Самойлову Станиславу. тел. 244-06-55. Мне 21 год. Отвечу абсолютно всем. Люблю все жанры, кроме стратегий. Геймеры, отзовитесь! Санкт-Петербург, вас это особенно касается.

А вот и критика безумной музыкальной идеи подведения итогов года наконец-то появилась! Правда, несколько необоснованная, на наш взгляд, и по большей части базирующаяся на личных представлениях о тех или иных муз. исполнителях. Не нравится вот человеку, что мы (конкретно - я) поиздевались над Dino Crisis 2!

Понимаете, сам материал задумывался как нечто не особенно серьезное, а порой и откровенно стебовое. Мы не строим из себя знатоков шоу-бизнеса и великих ценителей творчества, хотя, если честно, некоторые из нас очень даже неплохо разбираются в состоянии рынка музыкальной продукции, кто-то имеет вполне солидные познания в том, что касается определенных стилей. Наш профиль, что ни говори, - видеоигры. А потому не надо относиться ко всему слишком серьезно. Первичны в той суперстатье игры. И только от них «пляшут» аналогии. Некоторые из них, согласен, очень даже удачны, нам нравятся. :) А некоторые прос-

АНКЕТА

Имя\адрес\
контактный телефон\

Ваш возраст?

- ☐ Младше 15
☐ 15-21
☐ старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.





то придуманы в приступе бурного веселья, как сравнение Syphon Filter 2 и «Руки Вверх». Вы читали, что написано по этому поводу в той заметке? Неужели нужны какие-то комментарии?

Что касается мягких издевательств над некоторыми деятелями шоу-бизнеса, то, извините, так задумывалось, тем более что, подчеркну, никто не скатывался до серьезного «пинания». Если же вы считаете, что применение термина «поп-зомби» к Marilyn Manson - оскорбление, а не шутка (и таким же образом трактуете ситуацию с Майклом Джексонем), то мы единственное, что можем сделать, так это усомниться в наличии у вас чувства юмора. :) Ну или признать, что это самое чувство у нас несколько нездоровое, что, впрочем, видно сразу и на что надо делать скидку. :) А поймать нас на такой глупости, как незнание того, что Marilyn Manson - это не только сценический псевдоним всем известной личности, но и название коллектива, лидером которого он является, это, извините, не пройдет. Вы не единственный человек, который что-то смыслил в музыке. Впрочем, не буду углубляться в музыкальные дискуссии. Затянется это надолго, а места в рубрике остается мало. Если кому-нибудь нужно, то потом как-нибудь поясню детали вроде того, чем, скажем, обуславливается моя неприязнь к Limp Bizkit. Напоследок о наших музыкальных вкусах, раз уж вы интересуетесь. Борис Романов предпочитает, цитирую, «популярную легкую музыку». Если конкретно, то таких исполнителей, как Tony Braxton и, представьте себе, Britney Spears. Любимые исполнители Михаила Разумкина - Blackmore's Night и Roxette. О моих, то бишь, Щербаковских пристрастиях было сказано в нашем юбилейном номере, повторяться я, пожалуй, не буду.

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите игры, которые вы приобрели за последний месяц.

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Сковорцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Михаил Разумкин (глав. редактор) razum @gameland.ru
Борис Романов (почетный редактор) boris@gameland.ru
Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru
Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Михаил Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru
Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru
Максим Каширин (дизайнер) max@gameland.ru
Дизайн обложки: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

Web-Site:

http: //www.gameland.ru, e-mail: opm@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов
Тел.: (095) 229-4637. Факс: (095) 924-9694
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор) vladimir@gameland.ru,
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

Техническая поддержка:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

Служба безопасности
и связь с правоохранительными органами:

Игорь Наттинский, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463
Факс офиса: (095) 924-9694

Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,
комн.6, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Товарная марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland
Official PlayStation Magazine, Russia

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



Читайте репортаж
о двух RPG, которые
вообще никогда не выйдут
в Европе — это Lunar 2:
Eternal Blue и Persona: Eternal
Punishment. Ну а самое главное
мы возвращаемся к уже давно
забытой рубрике «Железо»,
в которой мы расскажем
о продуктах фирмы Pelikan.

MediEvil 2

ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!
Рекомендованная розничная цена 250 рублей!



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT





Что нужно крутому юзеру?

Крутой компьютер!

И выход в интернет...



TCM Extreme GTx

Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III
с тактовой частотой 800МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
TCM на базе оригинального процессора
Intel® Pentium® III в штучной упаковке.

Компьютер **TCM "Extreme GTx"** - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК **TCM "Extreme GTx"** обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры **TCM "Extreme GTx"** проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка

НАШИ МАГАЗИНЫ:

м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33
м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№1 "Центральный", (095) 974-13-65
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10
м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-38 (095) 784-64-85
м. "Полежаевская" Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940-23-22
м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68
Предприятиям и организациям: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru
Дилерам: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru
Сервис центр: 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-31-62 e-mail: service@techmarket.ru
WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"

ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68
45 компьютеров! 24 часа в сутки Вас ждут самые современные сетевые игры!

Желаете сэкономить время?

www.5000.ru

Посетите наш Интернет-магазин.
Здесь Вы можете сделать заказ,
который Вам бесплатно доставят
в офис или домой.

ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10
(816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К.424
Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 7а
Владивосток "Ака-Компьютер" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д. 34а
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г. Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 55-56-07, 55-75-65 г. Красноярск ул. Возлетная 38
Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575 г. Барнаул Ул, молодежная 3, оф.9
Ростов-на-Дону НПП "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256 г. Ростов-на-Дону, ул. Пушкинская 70, оф.107
Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г. Екатеринбург, ул. Луначарского 36
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г. Омск, ул. Ленина 48

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation